MangaZone

2 | 2ª Epoca Abril 1997 | 450 Pts.

漫画ゾーン

BERSERKER S.L.
Ediciones

32 págs. en color

HEN
Enorme(s)

Bastard!!
DS en 32 bits

El Padre del Rol Japonés

Entrevista
Semana del Cómic en Valencia

Cómo montar un resin kit

Cyber Weapon Z
El Manwa en su máxima expresión

SUMARIO

49
Pasen y Vean

Las últimas novedades de anime en todo el mundo (también más o menos)

12
Pasen y Lean

Las últimas novedades de manga en todo el mundo (bueno, más o menos)

24
Ciber Weapon Z

Lo clásico y lo innovador se dan cita en este manwa del artista Andy Seto.

32
HEN

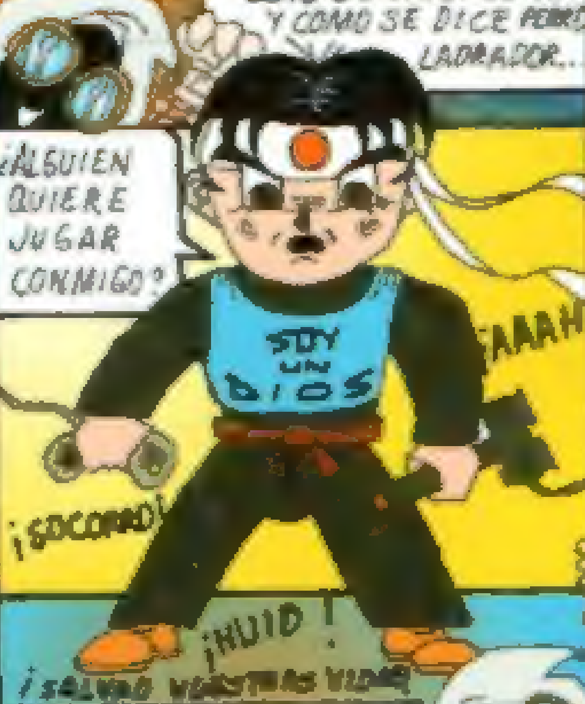
Hiroya Oku ha conseguido dibujar lo imposible: una talla de sostén enorme sujeta a una chica de 45 Kg.

4
Noticias

Toda la información que necesitas para estar a la última en todos los campos.

18
Rol Master

Todo lo que siempre has querido saber sobre los juegos de rol japoneses.



Editorial

Casi no lo conseguimos. Si creíamos que habíamos tenido todos los problemas que se podían tener para sacar a la calle nuestro número uno, nuestro número dos se ha encargado de hacernos recordar una enorme variedad de juramentos y palabras malsonantes que creíamos haber olvidado, a los que hamos añadido los que buenamente hemos sabido improvisar. Y encima, Fallas, Semana Santa, San Vicente (fiesta del Patrono de Valencia). Un mes completito, vaya.

Ante todo, debemos agradecer a Ediciones Tonkam, tanto en Francia como a sus representantes en Barcelona, por la gran ayuda y apoyo prestados, sin los cuales la realización de este número no habría sido posible. Nuestra atención este mes se centra en el mundo del manwa chino, y más concretamente en la obra *Cyber Weapon Z*, la a nuestro juicio más representativa y cosmopolita obra de este género que podemos encontrar actualmente en el mercado. Del mismo modo que la afición por el manga ha posibilitado la apertura de nuestras mentes hacia otras formas de entender el cómic y la mentalidad oriental, ese proceso continúa en la misma dirección dándonos a conocer nuevas posibilidades dentro del mundo del cómic. Resulta refrescante comprobar que el buen arte, pues *Cyber Weapon Z* no merece otro calificativo, no conoce barreras ni fronteras, y que el mundo del cómic acerca a gentes y mentalidades tan dispares como China y Francia. Muy posiblemente, a ninguno de nosotros se nos habría ocurrido interesarnos por un tebeo de Hong Kong, salvo honrosas excepciones de los años 70 (¿os acordáis de los cómics de artes marciales del personaje El Cuervo?), si nuestro interés por el manga no nos hubiera llevado a explorar el resto del mundo del cómic oriental. Sin embargo, ahora nos asombran trabajos tales como *Celia* o la propia *Cyber Weapon Z*, obra de autores cuyos apellidos eran hasta hace apenas varios meses completamente desconocidos para el mundo occidental.

Por otra parte, hemos querido tener una primera toma de contacto con **Hiroya Oku** y su obra *HEN*, que tanta repercusión ha tenido últimamente en el mundo del manga. Una obra refrescante por multitud de detalles: la ternura de su historia, la espontaneidad de sus personajes, la curiosa amalgama de sentimientos que aparecen representados en sus páginas, la sorprendente mezcla entre la estética shojo y **Russ Meyer**... mil y un motivos que hacen de ella una obra innovadora y absorbente, y que han catapultado a su creador a la fama. Esperamos poder ofreceros en breve un interesante reportaje sobre la obra al completo, incluyendo por supuesto su primera parte

Espero que estos y el resto de temas de este número dos os gusten. Si nos vemos en el próximo Ficomic '97, nos encantará saludaros y escuchar vuestra opinión (si es buena)

J. Javier Martínez

Fe de Erratas

Bueno, esta es la lista de erratas en el primer número de "Mangaerratas": pag. 9, **Taiyo Matsumoto** es evidentemente el artista japonés responsable de *Amer Beton* y *Ping Pong* entre otras: el de la foto es el chino **Patrick Yu**, autor de *Celia*.

El capullo de Luis se atrevió a decir que Pan era la hermana de Gohan, en vez de su hija. Así le va en la vida, así...

En el apartado técnico debemos pedir disculpas por la baja calidad de algunas de las páginas de color que dificultaban la lectura de textos o la correcta visión de muchas imágenes. También hubieron fallos en ciertas imágenes en blanco y negro, todos ajenos por completo a nuestra voluntad. Os aseguramos que hacemos lo posible para evitar que ocurra lo mismo en sucesivos números. Sed benevolentes con nosotros, plis. Estamos empezando de nuevo.

— STAFF —

-Edita: Berserker S.L.
-Productores Asociados:
Equipo Berserker
-Editores Asociados:
Jose Javier Martínez
Santiago Forés
-Directores Ejecutivos:
Jose Javier Martínez
Luis Alís Ferrer
-Dirección Artística:
Equipo MangaZone
-Productor:
Santiago Forés
-Redactor Jefe:
Jose Javier Martínez
-Investigación y traducción:
Luis Alís Ferrer
-Infografía:
Jose Javier Martínez
Pedro Almagro
Juan Gómez Martín
Santiago Forés Calvo
Sergio Almagro
Gonzalo B. Tello
-Maquetación:
Santiago Forés
Jose Javier Martínez
Juan Gómez Martín
-Colaboran en este número:
Carlos "el dios de la guerra" "Darkmind"
Jorge "has mutilado mi artículo" Martínez
Gonzalo B. "quiero mi monitor" Tello
Luis Alís "mis cacas me persiguen" Ferrer
Jose Javier "¡estáis despedidos!" Martínez
Rufino "yo no soy de la empresa" Acosta
Eva "¿hago las noticias?" Martínez Sanchís
Jordi "es que tengo un exámen" Tordera Juan
Vicente "yo iré la semana que viene" Penadés
Juan "odio a mi jefe" Gómez Martín
Daniel "Danm" Ochando
-Departamento de publicidad y relaciones públicas:
Santiago Forés
Ramón Almagro
-Agradecimientos:
A Fernando Lara, por su extensísima colección de CDs de anime, y a Li, Xin y Xu Liang por su inestimable ayuda a la hora de traducir del chino. Y, por supuesto, a Tonkam BCN por facilitarnos todo el material sobre Cyber Weapon Z.

-Lectores:
¿Pero qué pasa aquí? Ya no ponemos portadas de amiguetes, ¡hala! ilustraciones originales. ¡Y páginas en color a mogollón! ¿Donde están esas hordas de fans del MangaZone arrasando las estanterias de las tiendas? ¡Que sólo valemos cinco duros más que antes! A ver si me hacéis el favor de agobiar al librero para que pida más ejemplares del nº 1. Y del nº 2, también. ¿Y ese correo? ¡Queremos saber de vosotros!

Impreso en España/Printed in Spain

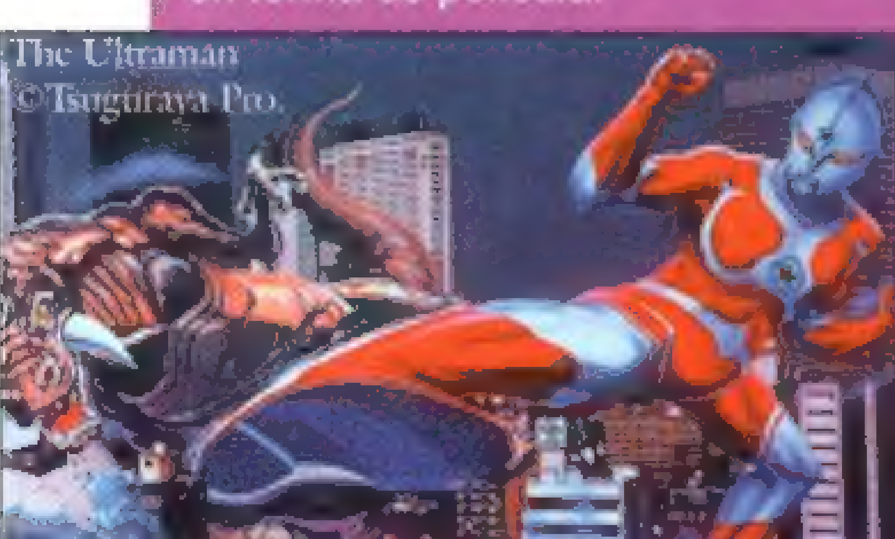
Impresión: Gráficas Andújar
Distribución: Samurai Ediciones, S.L.

FLASH NEWS

—Ya está en fase de preproducción una nueva película de animación de **Mamoru Oshii** (director de *Kokaku Kidotai-Ghost in the Shell* entre otras muchas películas) llamada *Hito Ookami*. Los primeros bocetos nos muestran otro mundo futurista situado en el universo de dos de sus anteriores filmes de imagen real, *Taro* (1989) y *Kerberos* (1990).

—*Shin Sei Ki Evangelion Shito Jinsei* está ya casi a punto de estrenarse en Japón y cada vez se revelan más datos acerca de ella. Si el diseño mecánico de la serie de TV en sí ya era como poco peculiar, en el film aparecen robots tan atípicos como este, diseñado expresamente para el film.

—Se ha puesto a la venta una LD-Box (caja de LaserDisc) con la serie completa de *The Ultraman*, el único proyecto animado realizado en base al famoso personaje de Tsuburaya Pro., con un diseño nuevo que se realizó expresamente para este anime. 7 discos y 25 episodios al módico precio de ¥40.000: la segunda parte se pondrá a la venta en breve. Por cierto que algunos episodios de esta serie pueden encontrarse en videoclubs españoles compilados en forma de película.


The Ultraman
©Tsuburaya Pro.

—Os hablamos el pasado mes de *Gall Force The Revolution*, el nuevo OVA basado en la obra de **Kenichi Sonoda**. Pues bien, se ha publicado el Roman Album, un

La princesa Mononoke

Para los que no lo sepáis aún: *Mononoke Hime* es el título de la nueva película de animación del Studio Ghibli dirigida por **Hayao Miyazaki** y con música de (cómo no) **Jo Hisaishi**. En esta ocasión el detallado general se simplifica (apenas dos sombras de color, líneas planas y sencillas) para mejorar la fluidez y la calidad de la animación: el intenso uso de los gráficos computerizados tanto en multiplanos como en entornos 3D es un paso más en esta dirección. Situada en la Edad Media japonesa, nos cuenta la historia de una tribu semisalvaje encabezada por la princesa Mononoke. Tiene puntos de coincidencia con *Nausica* en cuanto a la importancia del entorno natural (cinco autores han trabajado en los escenarios) y los animales como jabalíes gigantes o el lobo-montura de la princesa. Por su parte, el aire general de esta nueva producción es mucho más crudo y violento que los «Totoros» y los «Kikis»: las escenas de luchas entre samurais que se van despedazando lentamente montados en el caballo están a la orden del día. Veremos qué piensan de esto los padres americanos cuando Disney la estrene en los cines de todo el país. El estreno en Japón tendrá lugar este verano y la expectación creada ha aumentado gracias a la distribución de un spot de 60 segundos en el que se muestran las imágenes más espectaculares de la película. Entre las reacciones de diversos creadores japoneses tras ver dicho spot, destaca la del director **Kunihiko Ikuhara**: *«Al principio, los niños que vean este film tan violento se preguntarán si esto es el anime de **Miyazaki**. Pero yo creo que en el futuro cuando sean adultos, esas emociones fuertes les servirán de motivación»*. Veremos si los padres de los niños americanos piensan lo mismo.

Mononoke Hime
©Nibariki·TNDG

Mononoke Hime
©Nibariki·TNDG

Mononoke Hime
©Nibariki·TNDG

Mononoke Hime
©Nibariki·TNDG

Mononoke Hime
©Nibariki·TNDG

Toei Anime Fair '97

Ya os avanzábamos el pasado mes noticias acerca de las tres películas que forman parte de la Toei Anime Fair de este año. Aquí tenéis más información sobre ellas:

Gegege no Kitaro Obake Nighter © Mizuki Pro·Shueisha·TOEI Animation
Jigoku Sensei Nuubee © Sho Makura·Takeshi Okano/Shueisha·TOEI Animation

Gegege no Kitaro Obake Nighter - En contraste con la espectacularidad de la última película de *Kitaro*, ésta es más divertida y cómica, y nos cuenta el desarrollo de la liga de béisbol entre fantasmas en la que los personajes de este clásico manga de **Shigeru Mizuki** forman un equipo.

Jigoku Sensei Nuubee - El manga de **Makura** y **Okano** recibe una nueva adaptación al anime en este film en el que el profesor-monstruo se enfrenta a un nuevo y misterioso alumno llamado Piero que tiene el poder de transformarse en una especie de payaso superpoderoso.

Hana Yori Dango - Primera adaptación cinematográfica (hay un anime de TV reciente) de este shojo manga de **Yoko Kamiyo** publicado por Shueisha. La película se aleja un poco de la tónica de la serie y nos presenta una historia al estilo de «Cenicienta» en la que la protagonista viaja hasta Nueva York para participar en un musical. El film en sí podría considerarse como un musical en forma de anime (al estilo de la Disney), lo cual no deja de ser inusual.

Conan el detective

Por su parte, *Meitantei Conan*, el famoso manga de **Gosho Aoyama** (*Yaiba*) publicado por Shogakukan en el Shukan Shonen Sunday, obtiene una nueva adaptación en película de anime dentro de la Golden Week, la contrapartida de Toho al popular carrusel de estrenos de la Toei Anime Fair. El nuevo film es una historia original (no adaptada del manga) en la que el detective infantil Conan Edogawa y su amigo Shinichi Kudo se enfrentan a una nueva proeza deductiva. Los otros estrenos de la Golden Week para esta primavera son dos nuevas películas de *Doraemon* y otra de *Crayon Shin Chan*.

Meitantei Conan
© Gosho Aoyama/Shogakukan·Yomiuri TV·TMS 1996

La aventura de Elma

Fuera de la tónica general del anime japonés se estrenará este verano en todo el país el film de animación llamado *Elma no Boken* (La aventura de Elma) en el que se nos cuenta el fantástico viaje realizado por Elma y su dragón multicolor Boris. Un libro de ilustraciones y datos sobre este anime. Entre otros apartados destacan los mangas cómicos realizados por **Kyoko Tsuchiya**, diseñadora de personajes, y las entrevistas a las siete actrices de doblaje que prestan sus voces a las protagonistas. Apareció el 1 de Marzo publicado por Tokuma Shoten al precio de ¥1500.

Elma no Boken © 1997 R.C.Ganet/Elma no Boken Comittee

—La gran cantidad de juegos basados en mangas y animes famosos está sobrepasando la capacidad de nuestra sección de videojuegos, así que aquí os reseñamos un par de los más relevantes:

Macross Digital Mission VF-X

Imaginaos un juego de simulación de combate aereo de *Macross* en el que aparecen todos los modelos de Valkyrie vistos en *Macross*, *Macross Plus* y *Macross 7* (ya sabéis que *Macross 2* no existe) generados en 3D utilizando toda la potencia poligonal de la PlayStation. Pues aquí tenéis las fotos y el mes que viene **DarkMind** os lo despiezará para vuestro deleite. ¡La verdad es que tiene pinta de ser la caña! (¿eh? ¿ha vuelto Micky? —JJ).

© 1997 Big West © Bandai Visual

Lupin III Cagliostro no Shiro

Juego de aventuras basado en la mejor película de *Lupin*.

© Monkey Punch·TMS·NTV·
© ASMIK/Tohokushinsha

Desarrollado por Asmik, este juego se compone de varias partes. Incluye fragmentos del film y escenarios de la película completamente poligonados navegables en tiempo real. Salió a la venta el 10 de Enero al precio de ¥6.800. Como podéis observar en las imágenes, el trabajo de poligonado se ha trabajado al máximo.

© Monkey Punch·TMS·NTV·
© ASMIK/Tohokushinsha

diseño completamente atípico con un grafismo cercano a las clásicas ilustraciones de cuentos y un argumento alegre e inocentón al estilo de *Jim Botón y Lucas el Maquinista* de **Michael Ende** nos demuestran que en el mundo de la animación nipona aún tienen cabida «otro» tipo de historias.

Maze
© Satoru Akahori·Hideharu Suganuma/Kadokawa Shoten·Nippon Victor·J.C.Staff

Maze

Anteriormente una OVA, *Maze Reppu Jikû* es el título de la nueva serie de televisión basada en la historia original del prolífico **Satoru Akahori**. Maze es un ser ciertamente peculiar: durante el día es una chica guapa pero al llegar la noche su cuerpo se transforma en el de un chico. Adquirió este extraño poder al ponerse en contacto con un mundo existente en otra dimensión. La serie se basará en su relación con los habitantes de este mundo, similar a los de fantasía heroica y medieval, en el que podemos encontrarnos personajes como los guerreros Aster y Solude, la ninfa Randy o la princesa Mil. Esas y otras peripecias compondrán esta nueva serie que comenzará a emitirse en Japón a partir del 2 de Abril.

Cowboy Bebop

Sunrise se está convirtiendo poco a poco en una de las mayores y mejores productoras de anime japonés, comparable ya a gigantes como Toho o la mismísima Toei. A la gran cantidad de series que emiten anualmente tanto en la TV como en formato de vídeo se va a unir la serie de anime semanal *Cowboy Bebop* que pronto comenzará a emitirse en la TV japonesa. El argumento es realmente prometedor y hasta cierto punto innovador: el protagonista principal de la serie es un huido de la ley de 27 años de edad nacido en Marte llamado Spike Spiegel. Malhablado y extremadamente inteligente, fanático de **Bruce Lee** y de los nunchakus, huirá de la mafia china y de otros terroristas surtidos a través de media galaxia con sus amigos el androide Jet, la guapa Fay Valentine de 23 años, Ed (un chico de 13 años) y el perro Ain. Con un tufillo lejano a-la-*Star Wars*, el atractivo elenco de personajes tiene su contrapartida en unos diseños mecánicos de naves espaciales realmente coquetos. Todos los géneros tendrán cabida en *Cowboy Bebop*: SF, acción, drama, comedia... el director de la serie es el ya versado en la materia **Shinichiro Watanabe**, director de *MACROSS PLUS* y de la serie original de *Macross*, mientras que la música es obra de la prolífica y popular **Yoko Kanno**, compositora de la música de *Escaflowne* y de muchos otros animes y series de TV de imágen real. Uno de los estrenos más prometedores del año, sin duda.

© Sunrise

Slayers 3

Así de sencillo es el título de la nueva serie de anime semanal televisiva de *Slayers* que comenzará a emitirse en Japón en este mes de Abril. Situada cronológicamente después de la OVA *Slayers Next*, esta serie cuenta con personajes nuevos entre los que destaca Filia, una misteriosa chica que jugará un importante papel. Basada en la popular novela de fantasía heroica de **Hajime Kanzaka** y **Rui Araizumi** publicada en la revista Dragon Magazine, el diseño de personajes de esta entrega, realizado por el propio **Araizumi**, sigue con la tónica habitual de la serie.

Slayers 3
© Hajime Kanzawa·Rui Araizumi/Kadokawa Shoten/TV Tokyo·SOFTX

¡Nuevo Tenchi Muyo!

En este mes de Abril comienza a emitirse en la TV Tokyo de Japón la que es la última y aparentemente mejor entrega de la saga de Pioneer LDC: *Shin Tenchi Muyo!* nos presenta a los personajes que ya conocíamos de la OVA, la película, la serie de TV anterior y otros productos como novelas aparecidas en la revista Dragon Magazine, más algunos nuevos como la preciosa y refrescante Sakuya Kumashiro, una chica que tiene muchas papeletas para ser algo más que la compañera de clase de Tenchi. El nuevo look de este último ha sido revisado por **Masato Kajishima**, diseñador de personajes y director artístico de la serie, que parece que se centrará más en su apartado de comedia romántica juvenil con un toque de drama moderno, y que en esta entrega tiene lugar enteramente en Tokyo.

Shin Tenchi Muyo! © 1997 AIC/PIONEER LDC·Sotsu Agency·TV Tokyo

Shin Tenchi Muyo! © 1997 AIC/PIONEER LDC·Sotsu Agency·TV Tokyo

Pocket Monster

El monstruo de bolsillo, basado en un videojuego de Nintendo para su consola Game Boy que ha alcanzado un éxito considerable en Japón, llega en Abril a las TV nipona la serie *Pocket Monster*. El protagonista de la serie es Satoshi, un niño especialista en entrenar monstruos, y la historia cuenta su rivalidad con Shigeru, otro chico mayor con sus mismas habilidades. En la conceptualización de este anime han intervenido los creadores originales del juego de Nintendo, mientras que el lanzamiento del juego *Pocket Monster 2* para Game Boy asegura el aumento de la popularidad de este anime y del llamado universo «PockeMon».

Pocket Monster © Nintendo·Creatures·Gamefreak·TV Tokyo·Shogakukan Production

Kindaichi Shonen no Jikenbo

Kindaichi Shonen no Jikenbo © Masamaru Tento·Yozaburo Kanari·Fumiya Sato/ Kindaichi Shonen no Jikenbo Comittee

Tras conseguir un éxito considerable en forma de filme de animación estrenado en las salas japonesas, se estrena una serie de anime semanal basada en el manga con guiones de **Yozaburo Kanari** y dibujado por **Fumiya Sato** que fue publicada en el Shukan Shonen Sunday de Shogakukan. Al igual que *Meitantei Conan*, este anime también es de temática detectivesca con cierto toque dramático, género que últimamente parece estar teniendo mucha aceptación. A partir del 7 de Abril en Yomiuri TV y en Nihon TV.

Kerokero Chime

El manga de **Maguro Fujita** publicado en la revista de shojo manga Ribon de Shueisha se convierte en una serie de anime que comenzó el pasado 3 de Marzo. La protagonista es Mimoli, princesita del país Croacroa (kerokero en japonés) que se transforma mágicamente en rana cada vez que nada en el agua. Se trata de una nueva aportación al género de las magical girls con un toque más humorístico. La animación corre a cargo del Studio Comet.

Cutey Honey Flash

La serie *Cutey Honey Flash*, que sustituye a *Sailor Moon* en la TV japonesa tendrá un aluvión de nuevos personajes como no se ha visto en mucho tiempo, según su productor. Debemos puntualizar que no se trata de personajes en sí, sino pintorescas transformaciones de *Cutey Honey* que le permiten actuar en las más diversas situaciones. Ya han aparecido en la serie las transformaciones en Scoop Honey (fotógrafa y periodista), Stage Honey (bailarina y modelo), Elegance Honey (princesita modosita con vestiditos), Nurse Honey (enfermera), Escort Honey (azafata y guia turística) y Hurricane Honey (deportes de aventura). Además ya sabemos el aspecto y nombre de la villana de la serie: se trata de Panther Claw

(pelo verde y largo), secuaz femenina de Panther Zora (figura tenebrosa al fondo).

Luis Alís Ferrer

Cutey Honey FLASH © Dynamic Pro·Tomotako Isaka·TV Asashi·TOEI Animation

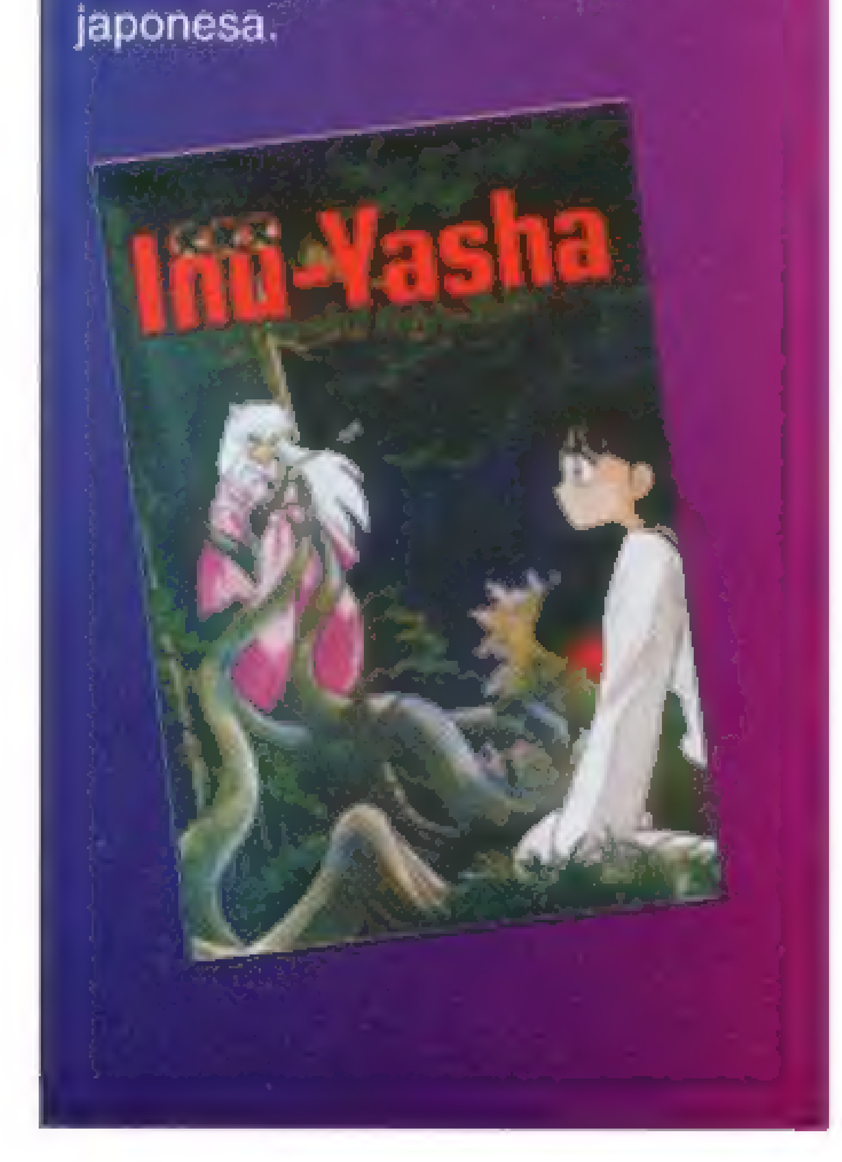
FLASH NEWS

—Dark Horse continua publicando *Drakuun:Rise Of The Dragon Princess*, el manga creado por **Johji Manabe**, que aparecerá proximamente en su cuarta entrega (de 6 previstas). **Manabe**, más conocido por *Outlanders*, nos sumerge en una historia provocativa y a la vez violenta llena de políticos y de momentos de pasión.

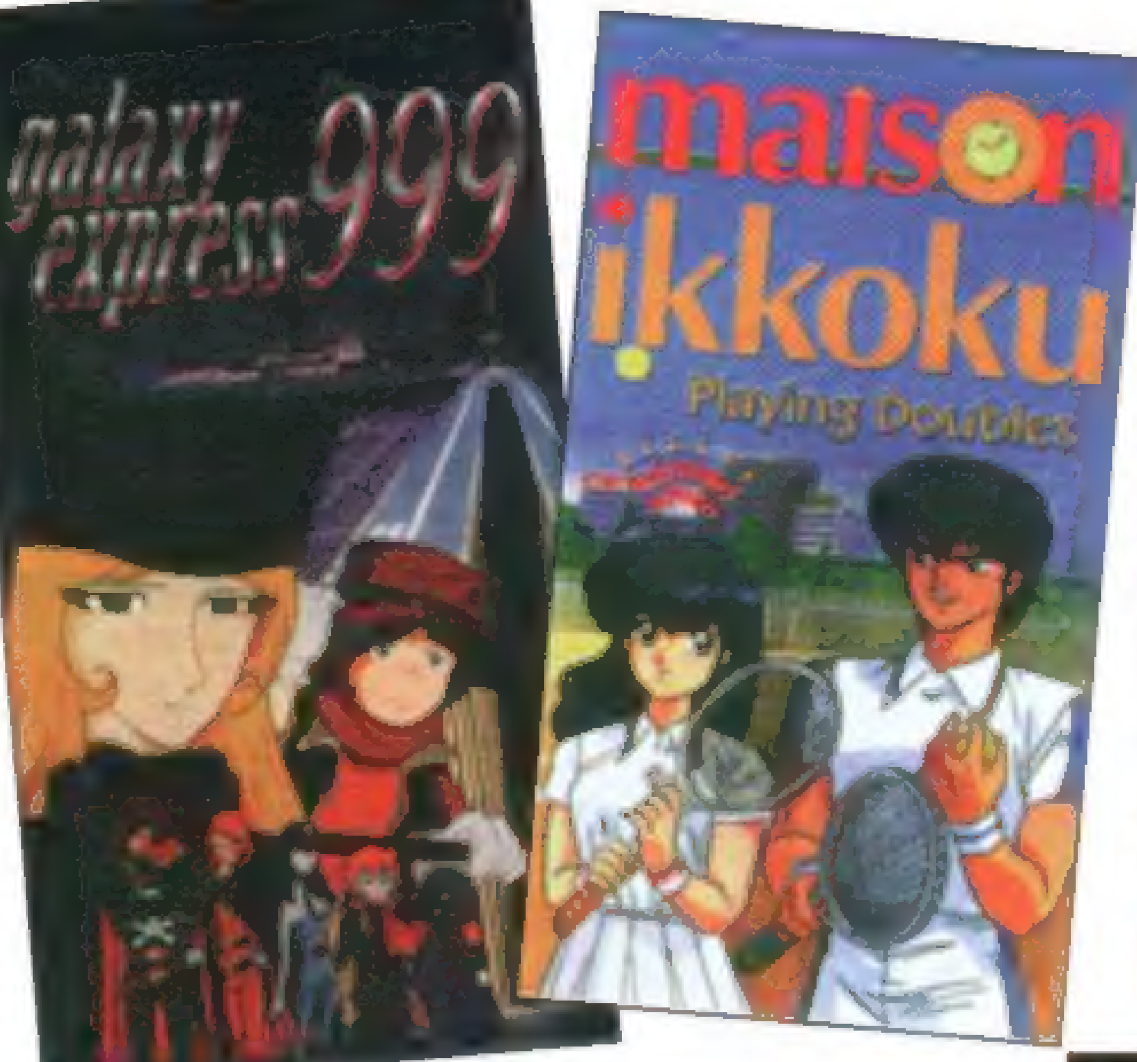
—En mayo aparecerá el primer número de los 5 previstos de una nueva entrega (despues de la publicada bajo el nombre de Bonnie And Clyde) del manga de **Kenichi Sonoda** ***Gunsmith Cats*** titulada Shades of Grey.

Gunsmith Cats © Kenichi Sonoda/Kodansha

—Por otra parte, *Inu-Yasha*, la nueva obra de la genial **Rumiko Takahashi**, aparecerá el mes próximo en su segundo número. La editorial americana Viz tiene programados un total de 10 números y se da el caso de que la nueva creación de la celebrada autora japonesa viene siendo publicada en los USA al mismo tiempo que la edición japonesa.



Este mes comenzamos las novedades con la publicación revisada del catálogo *The Complete Anime Guide*, editado por primera vez a finales del 95. Esta nueva edición contiene aproximadamente 1300 entradas correspondientes a otros tantos vídeos aparecidos hasta la fecha en los USA.



Viz Video

Viz Video pone a la venta la adaptación a la pantalla de un conocido manga: esta vez le ha tocado el turno a *Santuario*, de **Sho Fumimura** y **Ryochi Ikegami**. *Sanctuary: The Movie* responde al ansia de películas de acción real de los fans del manga dispersos por todo el mundo. Esta cinta no sólo incluye una visión de Tokyo, ciudad plagada de Yakuzas, políticos y grandes negocios, sino que también cuenta con la presencia de innumerables estrellas; entre ellas está el popular modelo y actor **Hiroshi Abe** como Asami, una celebridad de la televisión, **Azusa Nakamura**, interpretando a la bella

Inspector Ishihara, así como al cantante reconvertido a actor **Masanori Sera** como el yakuza Tokai.

—*Galaxy Express 999: Adieu Galaxy Express;* la segunda película basada en el manga y la serie de televisión nos transladará a las estrellas en un viaje sin fin. Subtitulada ($29.95); doblada($24.95). Duración: 130 minutos.

—*Maison Ikkoku: Playing Doubles;* versión subtitulada ($29.95); 52 minutos. Godai se enfrenta a un nuevo rival para intentar que Kyoko se vuelva a fijar en él; no se rendirá fácilmente.

—*Ranma 1/2: Hard Battle Back To The Happosai;* 52 minutos; versión en inglés ($24.95); puede que Happosai parezca el típico viejo verde, ¿pero era también así cuando era joven? En este viaje por el tiempo tendrás la ocasión de descubrirlo.

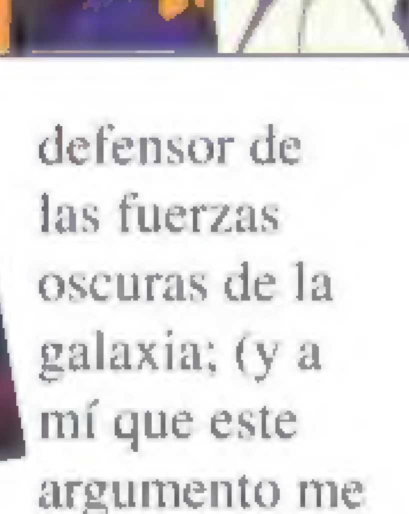
U.S. Manga Corps

Ya están a la venta de la mano de U.S. Manga Corps los dos episodios de la OVA de Dynamic Planning (la empresa de **Go Nagai**) *Akai Hayate*, cada uno de los cuales tiene una duración de 60 minutos e incluye dos episodios de la edición original japonesa. Hayate y Shiori huyen de una organización denominada Shinogara bajo la cual reside el control de Japón. Al parecer, Hayate ha asesinado al líder de dicha organización, que además es su padre, lo cual no hace demasiada gracia a los demás integrantes del movimiento, que se disponen a acabar con ellos.

Hayate es asesinado, pero transfiere su alma al cuerpo de su hermana; esto le permitirá controlar su cuerpo y protegerla de los ataques de Shinogara.

A.D. Vision

A.D. Vision ha lanzado recientemente las dos primeras entregas de otra adaptación de un videojuego: *Galaxy Fraulein Yuna*. La historia se centra en Yuna Kagurazaka, que bajo la imagen de una inocente estudiante de la Tierra oculta una identidad completamente diferente, pues ella es en realidad una Galaxy Fraulein, en concreto la salvadora de la luz. Pero claro, no está sola, ya que pertenece a un grupo de chicas que forman el equipo defensor de las fuerzas oscuras de la galaxia; (y a mí que este argumento me suena...). Cuando su ayuda es requerida, se reune con sus compañeras en algún punto del universo para así llevar a cabo la lucha contra el mal.



Galaxy Fraulein Yuna © 1995 RED HUDSON/ Toho·Starchild·Movic

—Basado en el videojuego de simulación del mismo nombre, aparece ahora de la mano de A.D. Vision la OVA *Power Dolls 2*, continuando las aventuras de *Power Dolls* (difícil ¿eh?). Las "muñecas" no son otras que una unidad militar de élite perteneciente al planeta Omni (colonia de la Tierra) y poseedoras de armaduras con un increíble

poder destructivo llamadas "Power Loaders". Su misión, cómo no, será la de defender el planeta Tierra en una lucha por la libertad.

Más novedades en video:
—*Street Fighter II TV series volumen 4*. 3 episodios; 90 minutos. Subtitulado ($24.95); doblado ($19.95).

—*Rei-Lan: Orchid Emblem;* subtitulado ($29.95); 45 minutos; tórrida historia de un ex-agente de la DEA.
—*Pretty Sammy 2(Tenchi & Friends Special):* Sammy, la chica mágica, regresa para afligir el universo *Tenchi Muyo;* subtitulada ($29.98); doblada ($24.98); Laser Disc ($39.98).

—*Neon Genesis Evangelion: Genesis 0:5;* 60 minutos; subtitulada (29.95); doblada (24.95).
—*Girl from Phantasia;* 35 minutos subtitulada(19.98); basado en el manga de **Akane Nagano.**

MANGA

De entre las publicaciones estilo manga creadas por autores americanos cabe destacar las siguientes:

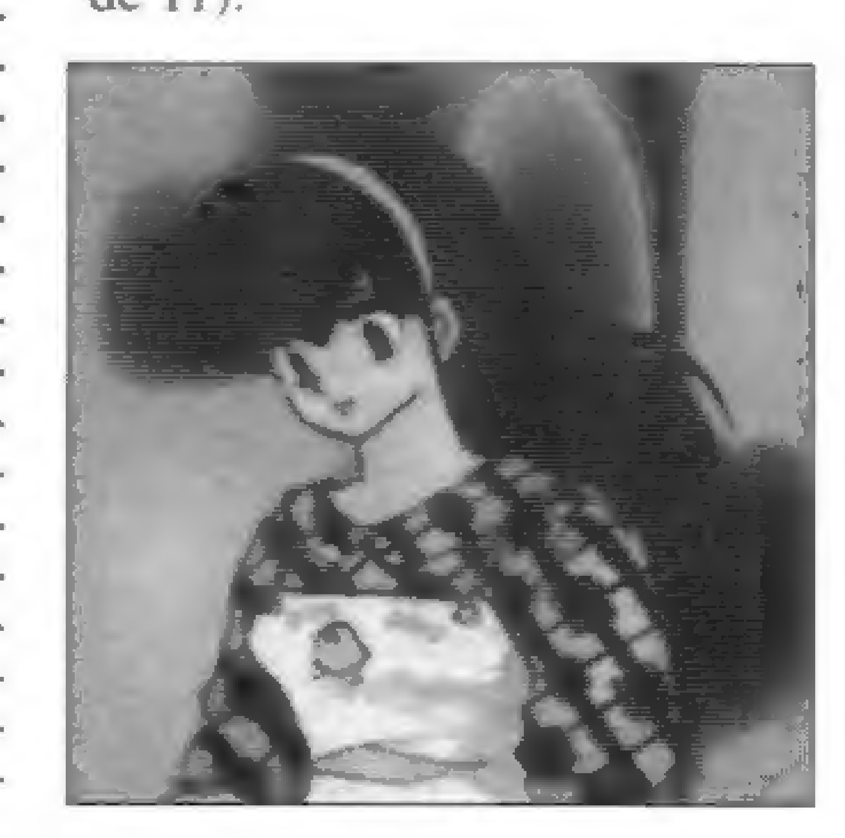
Antartic Press
—*Helter Skelter.* Número 0; Una historia creada por **Mike Harris** y **Duc Tran** donde Kazuya Ryoko, un adolescente japonés cuyo único pensamiento se centra en el sexo contrario, se ve atrapado por un hechizo que le transforma en un niño cuando menos se lo espera. La única forma de librarse de él será encontrar el verdadero amor antes de que los demonios que controlan el hechizo den con él. Publicado por Antartic Press.
—*Hitomi II: Geohammer.* Última entrega. Por **Dave Wilson**.

—*Robotech.* Número 2. **Perry, Dunn** y otros. Nuevas historias a todo color.

También podemos encontrar de manos de Antartic, la interminable colección *Ninja High School*, con el numero 57, y nos cabe esperar que esto va para largo.

Helkion Comics
—*Galaxion.* Número 1; publicación bimensual a cargo de Helkion Comics y creada por **Sara Jenkins**. Aventuras espaciales.

Viz Comics
—*El Puño De La Estrella Del Norte* regresa al formato de novela gráfica de la mano una vez más de Viz Comics en una nueva entrega titulada Night Of The Jackal. Así pues, Kenshiro continuará utilizando sus desmesurados poderes combinados con lo que podríamos llamar "artes marciales", para defender a los escasos supervivientes que encuentra a lo largo de sus viajes.
Viz sigue publicando en el mercado americano menteniendo las siguientes series:
—*Maison Ikkoku* (parte 6; 10 de 11).

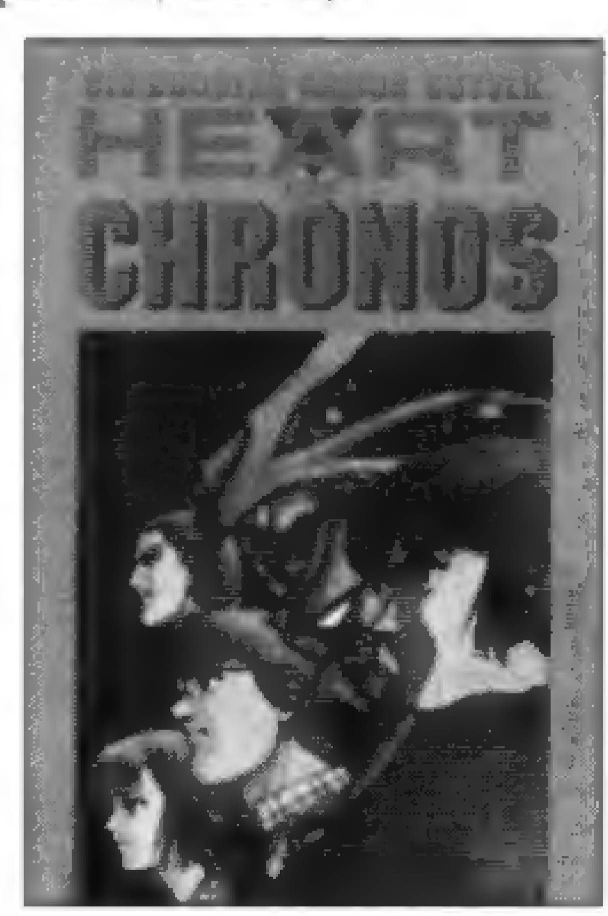


—*No Need For Tenchi* (basado en la serie de animación *Tenchi Muyo!.* parte 2; 7 de 7).

—*One Pound Gospel* (parte 2; 5 de 8).

Tambien nos encontramos con la aparición de *X-1999* en versión novela grafica, en la que se recopilan los primeros números de esta poética serie.

—*Ranma 1/2*, llega al mercado con el número 6, de la parte 6.
—*Bio-Booster Armor Guyver* (parte 6; 6 de 6).



Todas pertenecen a la línea de Viz Comis.
Jorge Martínez Guillem

NOTICIAS ESPAÑA

FLASH NEWS

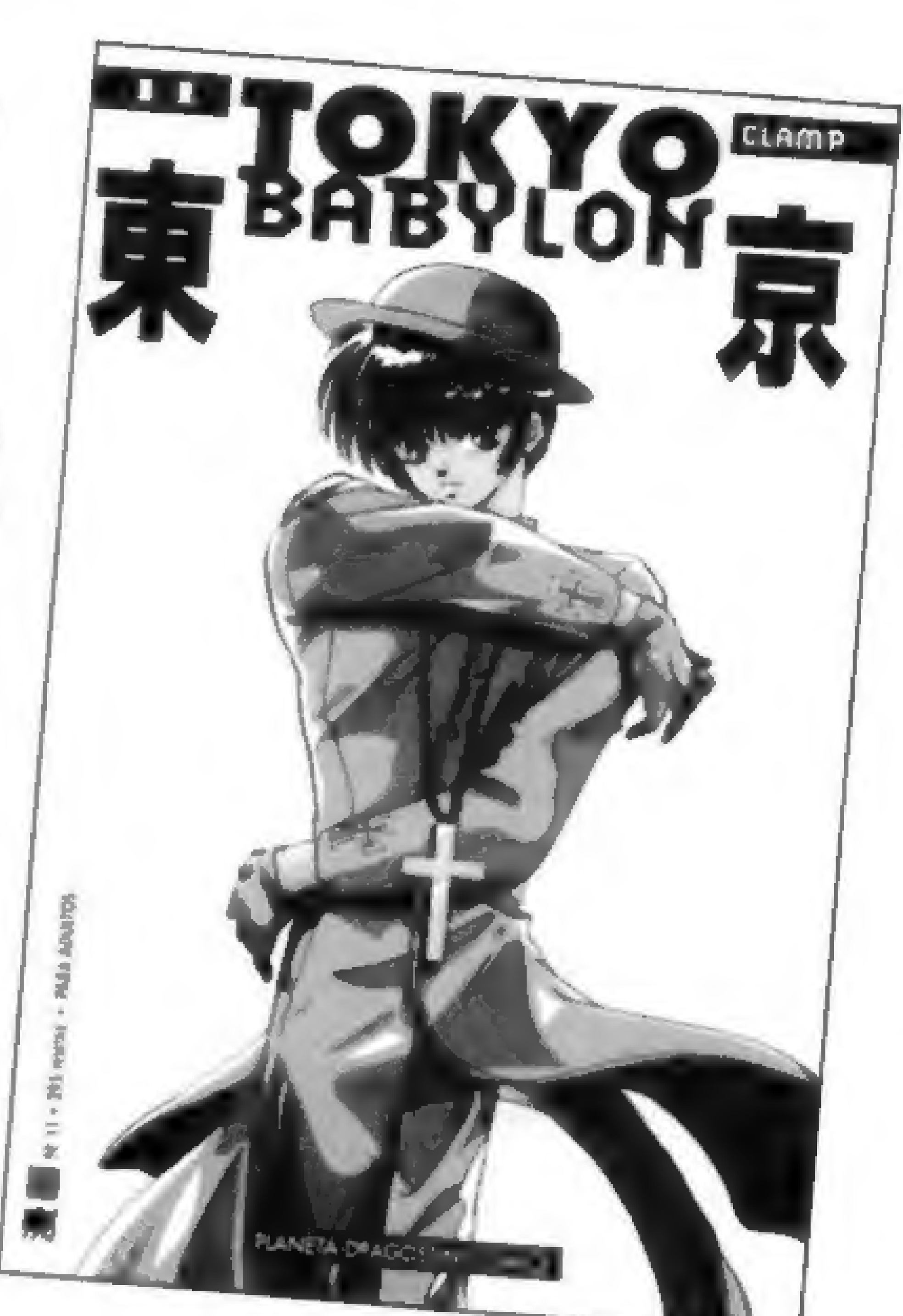
—Una de las novedades más fresquitas de Norma, Evangelion, de Yoshiyuki Sadamoto, está al caer. Una de las series de robots (una especie de versión moderna de Mazinguer Z) que más caña está dando en el Imperio del Sol Naciente. ¿Tendrá el mismo éxito en España? De lo que no cabe duda es de que va a ser un auténtico bombazo.

—Planeta- de Agostini no se queda atrás y apuesta por Spirit of Wonder, una historia en la que Kenji Tsuruta de una forma casi magistral nos ofrece romanticismo y magia a raudales en la Inglaterra del siglo pasado, y que va a conquistar a más de uno. Ya se nota que el verano ya está aquí...

Ya estamos aquí de nuevo para poneros al corriente de todas las novedades que van a ocupar los estantes de nuestras librerías especializadas favoritas.

Norma invade el mercado con un montón de nuevos títulos. Prosiguiendo con su formato gran volumen, después de *Jam!*, *Shadow Lady* y *RG Veda*, se lanzan con otros retos como *Super Strike TA-29* de **Takashi Shouji** y **Youchi Kadoi**, uno de los pocos mangas de CI-FI publicados por la editorial Kadokawa; *Seigi!* de **Hideto Sato**, una de chicas policías con poderes sobrenaturales que en el aspecto gráfico tiene un sospechoso parecido a *Bastard!* (y a muchas otras cosas —JJ); *Tracción total* de **Takeda**, que nos introduce en el apasionante mundo del motor; *Gun Driver* de **Bitou** y **Seta**, un híbrido entre CI-FI y western de lo más original, y *Legend of Lemnear*, de los mangakas **Yoshimoto** y **Urushihara**, otra fantasía heroica. En cómic book continúan *Video Girl Ai* nº38 (otra institución como *DBZ*), *D.N.A 2* nº 12 de **Katsura**, *Ogenki Clinic* nº 9 (**Haruka Inui**), *Estás Arrestado* nº 12 (**Kosuke Fujishima**) y *La Espada del Inmortal* nº 4 de Hiroaki Samura, desde mi punto de vista la opción más inteligente.

Por su parte, Planeta-de Agostini Cómics intenta de alguna forma suplir el bajón de ventas que va a traer consigo inevitablemente el fin de *DBZ* con *Hot Shot* de **Kei Kurosawa** y **Satsuki Shibusawa**, otro manga de policías y ladrones del estilo de *Jam!* o *¡Estás arrestado!*, cuya mejor baza es su grafismo fresco y depurado y un argumento inteligente; *Calm Breaker*, cuyo autor, **Masatsugu Iwase**, repite con la fórmula mágica que tanto éxito tiene en Japón, la de robot sexi y descerebrada, manga que parece una mala copia en clave de humor de nuestra querida *Gunm*. Como «fatalitys» dedicados a esta conocida editorial anunciar el definitivo cese de la serie *Tokio Babylon*, conocido manga de las no menos conocidas **Clamp**, que se despide para desgracia de algunos fans del mismo (entre los que se cuenta una servidora) en su número 11. Es una verdadera lástima que una de las primeras colecciones cuidadas de Planeta, en las que destaca sobre todo la calidad de las portadas, la corrección de las traducciones y el correo contestado personalmente por **Ana Mª Meca**, abandone el ya de por sí bastante reducido mercado por problemas de ventas (como siempre, el dinero mueve el mundo). Por lo menos no nos deja como con *X 1999*, con la miel en la boca y Planeta es lo suficientemente compasiva como para



terminar la historia del party-line, aunque lo que la mayoría de los seguidores no le podrán perdonar jamás es el no saber el futuro de la relación entre **Subaru** y **Seishiro**, ¿se casará de blanco y con la cruz al cuello nuestro medium favorito? ¿o toda esa pretendida devoción que siente Seishiro por el joven enmascara, en realidad, oscuros deseos (no seas malpensado, JJ)? Lo que es evidente es que una de las razones del nulo éxito de la serie es el formato, ya que debido a la extensión de las obras de las **Clamp** el cómic book no era el más adecuado para su publicación. Gracias a Dios, parece que con las *Luchadoras de Leyenda* (¡atención al nombrecito!) han acertado. Ana María, mis condolencias.

Otro fatality: el retraso de *DBZ*, el cual lleva sin aparecer durante dos meses en los quioscos, aunque se entienden las pocas ganas de Planeta de darle el puntazo a su serie estrella.

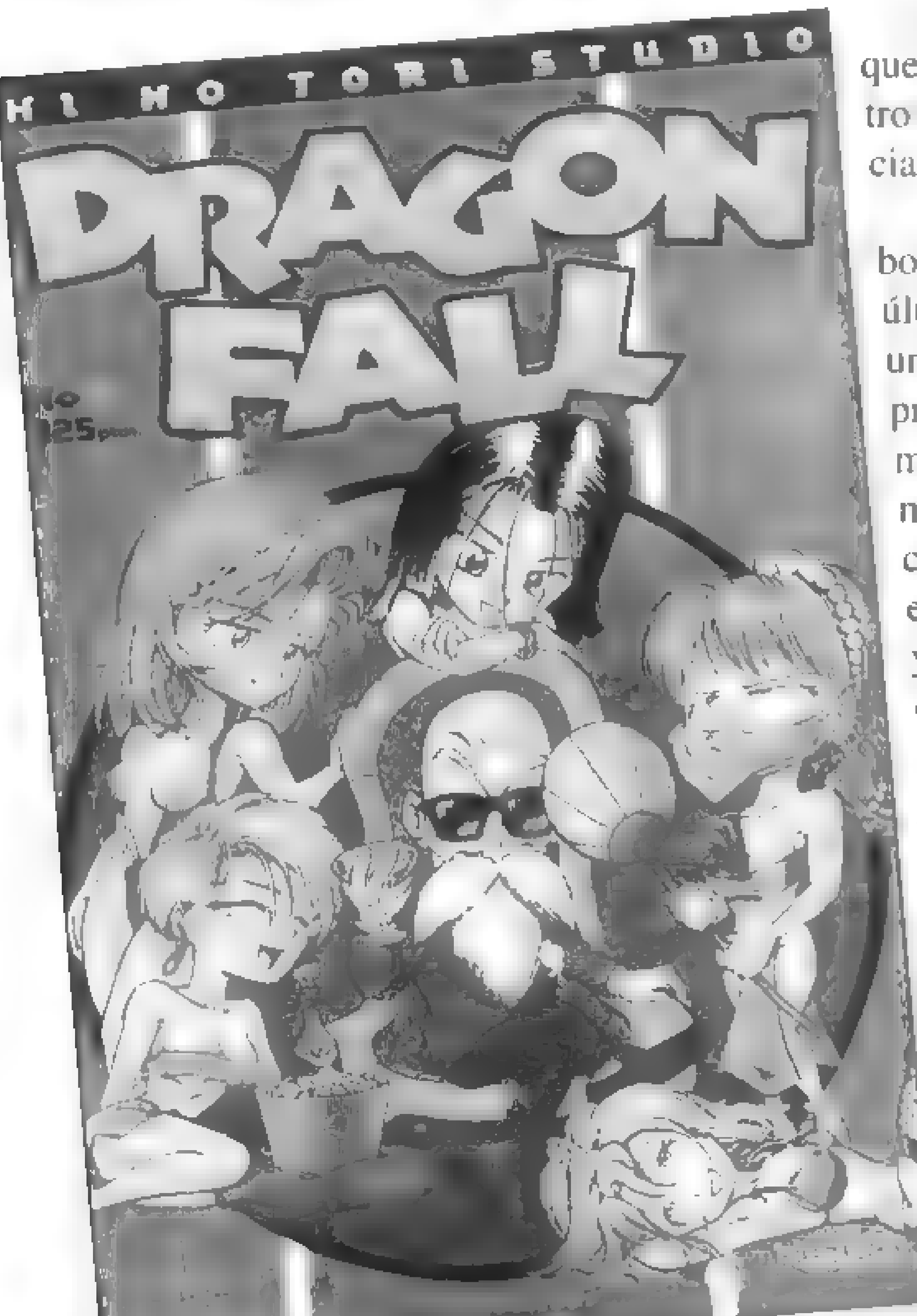
Por lo demás siguen con *Alita Parte V* nº6, *Doraemon* nº 11(y a punto de terminar), *Fortune Quest* nº4, *Gundam F-91* nº3, *Gunsmith Cats* nº5 y *3x3 Ojos* nº 7, más números de *DB Anime Cómics* y el segundo volumen del *Teatro Cómico* de **Akira Toriyama**.

Eva Martínez

El Manga Español

Lo que no ha venido de Oriente

En la actualidad el universo manga no se reduce solamente a lo que denominaríamos estrictamente "manga", o sea cómic japonés, sino que esta peculiar forma de entender el noveno arte ha tenido una importante influencia en los artistas de otros países. Por razones evidentes de proximidad y una cierta comunión lingüística-cultural se encuentran China, cuyos principales representantes nacionales del cómic son **Patrick Yu** (*Celia*), **Fung Chi Ming** (*Ennemi*) y Andy Seto (Cyber Weapon Z), y Corea con **So Joo Wan** y **Ji Sang Weol** (*Red Hawk*), **Hwang Yong Soo** y **Yang Kyung Il** (*Shoma*), **Kim Jae Hwan** (*Rainbow*) o **Hyun Se Lee** (*Angel Dick, Armagedon*)...



Pero el manga no solamente viene de Oriente, sino que en Occidente también ha calado hondo, tanto en nuestro amado continente europeo (**Kevin Herault** en Francia) como en el gigante USA (**Adam Warren**).

España, por supuesto, no se ha quedado atrás y el boom que el manga está experimentando durante los últimos años en nuestro país ha servido de trampolín a un montón de nuevos talentos que empiezan a dar sus primeros pasos en el mundo del cómic. Emulando a sus mangakas favoritos y dando rienda suelta a todos sus más imposibles deseos se han convertido en una inyección revitalizante en un mercado poco competitivo, en el que sólo nombres como **Ibáñez**, **Daniel Torres** y otros pocos privilegiados han alcanzado proyección internacional. Talentos como **Van Durán**, la reina del shojo "Made in Spain", **Nuria Peris**, cuyo peculiar estilo gráfico me tiene entusiasmada, **Carlos Olivares** (*Boum*, *Desafío*), **Roke González** (guionista de *Akuma*, *Fian* y la segunda parte de *Desafío*), **Roger Ibáñez** (*Hiromi*), **Ismael Ferrer** (*Yoko*), o **Nacho Fernández** y **Álvaro López** (que son de alguna manera los precursores de la movida y los papis del *Dragon Fall*) son algunos de esos nombres y me quedo corta, como siempre por falta de espacio. En definitiva, nombres que a estas alturas ya están en la boca de todos, encarnando una esperanza: la de conseguir abrirse paso en un mundo hasta ahora restringido, monopolizado por los cómics USA y, en esencia, dedicado a un reducido espectro de la población, los niños. Así, se podría decir que el manga ha obrado una especie de milagro, despertando en algunos el genio que llevaban dentro y en otros el interés por un tipo de arte, calificado desde siempre de marginal y secundario.

Akuma
© Roque González/Nuria Peris

Sin embargo, el manga no solamente les ha inspirado sino que también les ha abierto las puertas del mundo laboral, proporcionándoles los medios suficientes para adquirir un estilo propio. Estoy hablando del nacimiento de nuevas editoriales dedicadas exclusivamente al material español que publican, trabajan, y contribuyen así a una mayor difusión del producto nacional, que desde mi punto de vista se merece también un lugar de honor en nuestras mangotecas. Es el caso de la Editorial Camaleón, a la que tengo que felicitar por su excelente labor, animándola a que continúe con ella.

Además de los mangas españoles, hay dos obras de difícil clasificación que me han gustado tanto que he querido dedicarles unas líneas. Se trata de *Amura*, de **Sergio García**, y *Manticore*, de **Busquets y Bachs**. *Amura* me impresionó mucho y los que le hayan podido echar un vistazo al cómic me comprenderán a la perfección: los diseños de los personajes son caricaturescos, de trazos irregulares e indudable originalidad, por no hablar del argumento y los diseños de las naves. En cambio *Manticore* es un trabajo menos innovador, pero cuya mejor baza es su sencillez y frescura.

Pero ésto es únicamente el principio. ¿Quién sabe si alguno de esos mangakas españoles figurarán algún día en la historia del cómic español? Claro que esa ya es otra historia.

Ahora es un hecho, el manga ya no viene sólo de Japón.

Eva Martínez Sanchis

Estress Fighter © Carlos Javier Olivares

SEIGI

Hideto Sato se nos presenta como una joven promesa del manga que viene como un torbellino a satisfacer todas nuestras necesidades de acción, coches y chicas monas. EEEH, PARA EL CARRO. *Seigi* es una obra de un primerizo **Hideto Sato** que en mi humilde opinión (y la de la mayoría de la plantilla de MangaZone) no merece ser publicado en castellano en detrimento de otros miles y miles de mangas que son de lejos mucho más merecedores de ser leídos por el público español. Tristemente, esto no es culpa de la editorial, sino del público de este país. Con la honrosa excepción de *Dragon Ball*, ningún tebeo japonés consigue en España ser rentable en cuanto sobrepasa cierto número de páginas. Así hemos visto pasar ya muchos cómics que en su edición original japonesa se componen de varias decenas de tomos de 200 o más páginas que en nuestro país no han logrado vender más allá de la puntual miniserie. Hay que pensar que **Sato** es un dibujante recién llegado y que tanto su obra en general como esta serie en particular son cortas y recientes (no hay que «ponerse al día», ¿sabéis por dónde voy?). A eso añadimos que su manga cuenta con dos de los elementos que más han popularizado el manga y el anime en occidente (chicas monas y diseños mecánicos). Y a eso añadimos también el hecho de que su dibujo es más o menos atractivo para un lector jóven y poco exigente, aunque no tenga ni idea de perspectiva e intente disimularlo entintando, eso sí, a la perfección, todo aparato mecánico que le quepa en las viñetas. Total, tenemos un tebeo eminentemente gráfico que precisamente «canta» más que Caballé con el Anal Intruder en facetas importantes del dibujo. Tenemos un guión que permanece junto de milagro y cuyos trozos uséase elementos (chicas policía, robots y magia) están cogidos entre sí mediante grapas o clips del «todo a cién». Tenemos, en definitiva, un manga traducido al castellano de un autor novel que tiene unos determinados handicaps y unas determinadas cualidades. Handicaps: está completamente falto de ideas originales y tiene serias lagunas en el apartado de la perspectiva y la organización de las viñetas, sin mencionar una obsesión exacerbada por enseñar las bragas de sus protagonistas hasta en las más imposibles posturas (¿cuándo se ha visto a alguien que salte a disparar a un malo con las piernas abiertas? —JJ). Cualidades: es un entintador excepcional y muestra mucho talento a la hora de copiar el estilo de dibujantes modernos de mucho éxito como **Masamune Shirow** o **Hiroyuki Utatane** para diseñar a sus personajes (aunque no llegue a igualar a ninguno de ellos). Sin duda su aspecto más sobresaliente es la maestría de la que hace gala a la hora de dibujar mecánica, en este caso coches y robots. Soluciones: un buen guionista, unos cuantos cientos de páginas más para pulir ese layout o dejar el mundo del cómic y dedicarse a ilustrador: será uno de los mejores. Para más inri, la edición española parece que ha salido demasiado oscura, las tramas se han apelotonado y el negro sale borroso en un tomo que afortunadamente es autoconclusivo y que cuesta 1.500 pesetas. Realmente, hay que tener muchas ganas de leer manga para comprarse *Seigi*.

Luis Alís

Shadow Lady REVISITED

Norma acaba de publicar el tercer y último tomo de la edición española de *Shadow Lady*, el último manga realizado por **Masakazu Katsura**. Curiosamente, al haberse escogido el formato de tomo para publicarla se ha finalizado en España antes que *D.N.A.²*, su obra cronológicamente anterior. El hecho de que se hayan estado publicando tres obras de **Katsura** simultáneamente en España ha permitido comparar «en tiempo real» la diferencia entre ellas, su evolución y distinto acercamiento a las historias. Por otra parte, se constata fehacientemente que **Katsura** goza de buena aceptación entre el público español y que sus obras son muy comerciales. Publicar la serie *Video Girl Ai* completa no es moco de pavo. Son trece volúmenes japoneses de 200 páginas: probablemente, el tebeo japonés más vendido en España tras *Dragon Ball*.

Pero vayamos con *Shadow Lady*. Ya conocéis la historia que se nos cuenta en las páginas de este manga: Aimi Komori es un bombón de 17 años súper tímida que tiene el poder de transformarse en la ladrona superpoderosa Shadow Lady. Mientras Aimi es retraída e introvertida, al transformarse en Shadow Lady da rienda suelta a su personalidad oculta y se desahoga mostrando un carácter atrevido, insolente, arriesgado y descarado. Un día conoce al atractivo policía de 25 años Bright Honda (Braito en la traducción de **Olinda Cordukes**) que está obsesionado por capturar a Shadow Lady. Cuando Aimi se entera de que esta obsesión es porque a Bright le gusta Shadow Lady (y no sabe que és Aimi) se plantea una interesante situación que será el techo en cuanto a intríngulis sentimental tras la aparición de un nuevo personaje femenino muy cercano a Bright, Lime (Raim en la versión de **Cordukes**).

El dibujo es como siempre excelente: a la habitual habilidad de la que hace gala el autor a la hora de dibujar anatomías, al conseguir esa expresividad en los rostros, esos sugerentes cuerpos tanto femeninos como masculinos, el uso de las tramas... a todo eso debemos añadir el excelente trabajo de diseño realizado para ambientar la ciudad imaginaria en la que transcurren los hechos, Gray City.

La mayoría de la trama argumental está dirigida a plantear diálogos más o menos entretenidos, alguna que otra escena de humor «made in **Katsura**» y muchas escenas de acción estupendamente resueltas, en la línea de las de *D.N.A.²*, e incluso en muchas ocasiones superando lo allí visto.

Ahora bien: ni se os ocurra acercaros a *Shadow Lady* con la misma actitud que hacia *Video Girl Ai* (por ejemplo) porque estamos ante un tebeo bastante tontorrón en líneas generales, sin pretensión alguna más allá del simple entretenimiento casual y sin aspiraciones visibles a innovar en nigún apartado de la historia ni en la concepción de los personajes. Ojo, no estoy desmereciendo la obra ni mucho menos: gráficamente sí que tiene mérito, la cristalina composición de página de la que hace gala **Katsura** que facilita una lectura relajada y fluida es digna de ser estudiada por todo aquel que pretenda entender o realizar tebeos

Luis Alís

CALM BREAKER

Bienvenidos. Todo el mundo queda invitado a la presentación de nuestro nuevo prototipo A-90, o lo que es lo mismo y hablando en un lenguaje vulgar, acaba de hacer acto de presencia nuestra Aralevulgaris de los noventa. ¿Que por qué digo ésto? Sí, ya sé que la mayoría de vosotros opináis u opinaréis que es una de las mejores obras que caen últimamente por estos lares. Con un guión la mar de original, unos personajes extraordinarios y de personalidad única y exclusiva. Un dibujo limpio, de trazos suaves y preciosos (qué cursi). El uso de las proporciones, y el diseño de la mecánica. La obra es todo virtudes y buenas cualidades.

Pero no es oro todo lo que reluce, y ahora me explico. Ante todo comencemos por el principio:

Primer paso: la base del argumento es la creación del arma definitiva para el ejército. Este proyecto es encargado a una corporación con una división especializada en desarollo de armas. En este caso el arma en cuestión ha de ser un robot que sea una bestia parda, capaz de destruirlo todo. Hasta aquí todo originalidad (qué fina ironía). Este proyecto es asignado a dos secciones de esta empresa, las cuales son dirigidas por sendos científicos. Aquí es cuando un destello de originalidad, y por qué no decirlo, gracia, hace acto de presencia: uno es Toshiya Sakazaki, una especie de Einstein sobrado y engreído; la otra sección está al cargo de Arita Nomura.

Esto es básicamente el argumento. ¿Que no se parece a *Dr. Slump*? Ahora veréis. Nuestro inventor presenta el prototipo del proyecto: un robot con aspecto de niña desbocada y muy bonita, nada parecido al típico robot tipo valkyria. Como es lógico, el robot cuenta con una inteligencia artificial, y con un programa que se limita a absorber todo tipo de información. Todo ello por casualidad y sin la menor intención. Así el autor se queda descansado soltándonos una robot con mejor aspecto que nuestra pequeña e inocente Arale, que promete meterse y meter a su diseñador en muchos y desmadrados líos.

Pero no por ello todo debe de ser malo, reconozco que el hecho de que el protagonista y su contrincante sean ex-maridos tiene su gracia, las burradas que suelta la robot, el egocentrismo y la vanidad de la que hace ostentación el protagonista, el rencor de su ex-mujer y demás personajes que entran y salen me hace pensar y dar un voto a favor de *Calm-Breaker*. El dibujo es bueno, de trazos limpios y bien diseñados. El autor logra la suficiente plasticidad en su dibujo para pegarnos un poco a la historia. En definitiva, Planeta parece apostar por mangas de buena calidad y especialmente graciosos.

Gonzalo B. Tello

HOT SHOT

Una de las nuevas apariciones en el mercado español es la obra de **Kei Kurosawa** y **Satsuki Shibusawa**, bajo el título de *Hot Shot*. Se trata de una obra limitada de cinco numeros, con un formato de cuarenta y ocho págs. en formato cómic book, y la edición es de lo mejorcito que podemos encontrar, incluyendo, y es de agradecer, que la encuadernación sea por medio de grapas, facilitando la lectura y conservación. La calidad de impresión es fantástica, sin los típicos manchurrones de trama desperdigados por toda la página. Un dibujo simple, de trazos limpios y bien acabados, ayuda también a dar esa impresión de limpieza que impregna todo el manga.

Siendo un poco suspicaz y basándome sólo en el comienzo de la obra, se nos trata de vender un guión policíaco algo estereotipado. No, mejor dicho, muy estereotipado. El típico poli en este caso se trata de una mujer, su nombre: Manatsu Suzuki. Desmadrada pero eficaz, se salta las reglas y es genial con una pistola. Su compañero, un poli bastante quemado y con muchos años de experiencia a sus espaldas, es el típico que tras muchos años de servicio está harto de intentar cambiar el mundo. En todos sus años de servicio ha conocido a muchos soplones y sabe manejarse en la calle, lo cual le facilita su labor.

Estos dos personajes se desenvuelven sobre un argumento bastante típico: tienen treinta días para encontrar a los autores del atraco al banco Towa. Ninguno de los dos es muy apreciado por sus superiores, que desean deshacerse de ellos a toda costa, y la mejor forma de conseguirlo es dándoles este caso, que a primera vista parece del todo imposible de resolver.

Esto es lo que podemos ver en este primer número de la colección. Si la cosa se desarolla como un servidor espera, parece que la obra promete, pero eso sólo lo dirá el tiempo.

Gonzalo B. Tello

TA-29 Yohko Yamamoto

El guión de este manga, obra de **Takashi Shoji**, nos cuenta la historia de Yohko Yamamoto, una estudiante japonesa de 16 años que, invitada por un científico viajero del futuro proviniente del siglo XXX llamado Curtis Lawson, acaba siendo la tripulante de la corbeta Super Strike TA-29 Yohko Yamamoto. Resulta que en el siglo XXX las guerras se hacen por medio de naves gigantescas controladas con un sistema de realidad virtual instalado dentro de una cabina indestructible. De esta forma, en las guerras no hay muertes. La idea en sí no es mala, incluso quizá sea demasiado buena para servir de base a un tebeo, por la sencilla razón de que si existen reglas tan comprometedoras y complicadas en una guerra como las que se plantean en este manga, también debe haber quien se las salte a la torera. Una guerra que es un videojuego no es una guerra seria. Ya hay bastantes problemas ahora en el presente asegurando unos mínimos derechos para los prisioneros de guerra: no es posible que un clan renuncie a la explotación de un planeta por seguir las reglas de una pseudoguerra virtual videojueguil. No me lo creo. Tampoco tiene sentido que una civilización se meta a hacer guerras virtuales si tiene la capacidad de moverse por el tiempo a placer y cambiar el futuro. Y el pasado si se lo propone.

Total, que se llega a un punto en el que hay que decidirse por olvidar toda coherencia en las premisas científicas en las que se basa el guión y dedicarse a disfrutar del tebeo. Si hacéis esto, preparaos a pasar un buen rato. *Yamamoto Yohko* es un manga divertido, ingenioso, con diálogos graciosos y entretenidos y unos personajes bastante simpáticos. En el apartado gráfico hay cierto contraste entre la calidad de las ilustraciones en las que aparecen elementos mecánicos y el peculiar gusto con el que se han diseñado, y lo mismo ocurre con los personajes. Ojo, no estoy diciendo que sean malos, sino que son un poquillo raros. De cualquier forma al rato te acostumbras y al final del primer tomo ya incluso empiezas a cogerle el gustillo al peculiar estilo del dibujante **Yoichi Kadoi**. Lo divertidos y frescos que quedan los diálogos son en buena parte mérito de la traducción que ha realizado la valenciana **María Ferrer**, dándole un punto de colorido y gracia a los diálogos, algo que no suele abundar en las artificiosas y rebuscadas frases que vemos pronunciar a los personajes de bastantes mangas traducidos al castellano.

Luis Alís

Ya os hemos hablado en alguna ocasión acerca del Anime Grand Prix organizado por la revista Animage, probablemente el mejor baremo del gusto de los aficionados japoneses en cuanto a anime. Pues bién, si tuviesemos que elegir el equivalente en cuanto a manga, seguramente sería la encuesta anual que la revista Puff Magazine realiza entre todos sus lectores. En el nº de Abril de este año se ha publica el Best Ten del año 1996: se trata de los mejores de entre los mejores en el mundo de la viñeta nipona.

por *Luis Alís*

MEJOR HISTORIA

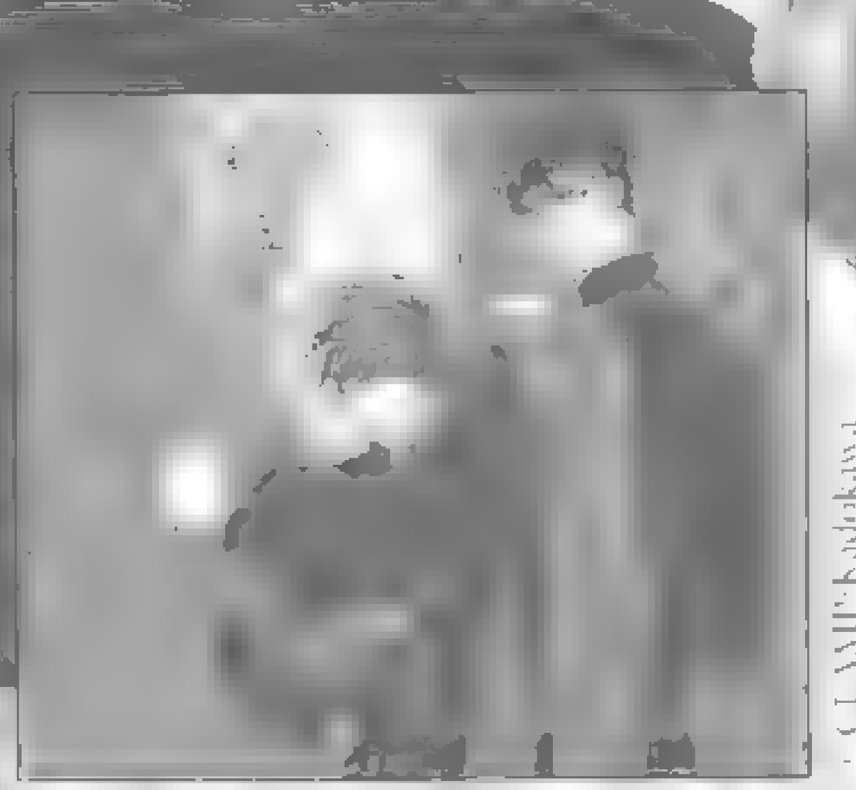
1 (6364 votos) *BRONZE-ZETSUAI since 1989-* (Minami Ozaki)

Este shojo manga publicado en la revista Margaret de Shueisha ha sido un éxito total entre las chicas japonesas. Uno de los tebeos pioneros en el genero bishonen, ha sido elegido el mejor manga de 1996 por una diferencia de votos abismal con respecto al segundo clasificado (consideremos que el publico mayoritario del Puff es femenino, ojo).

© Minami Ozaki/Shueisha

2 (2376 votos) *X -ekkusu-* (CLAMP)

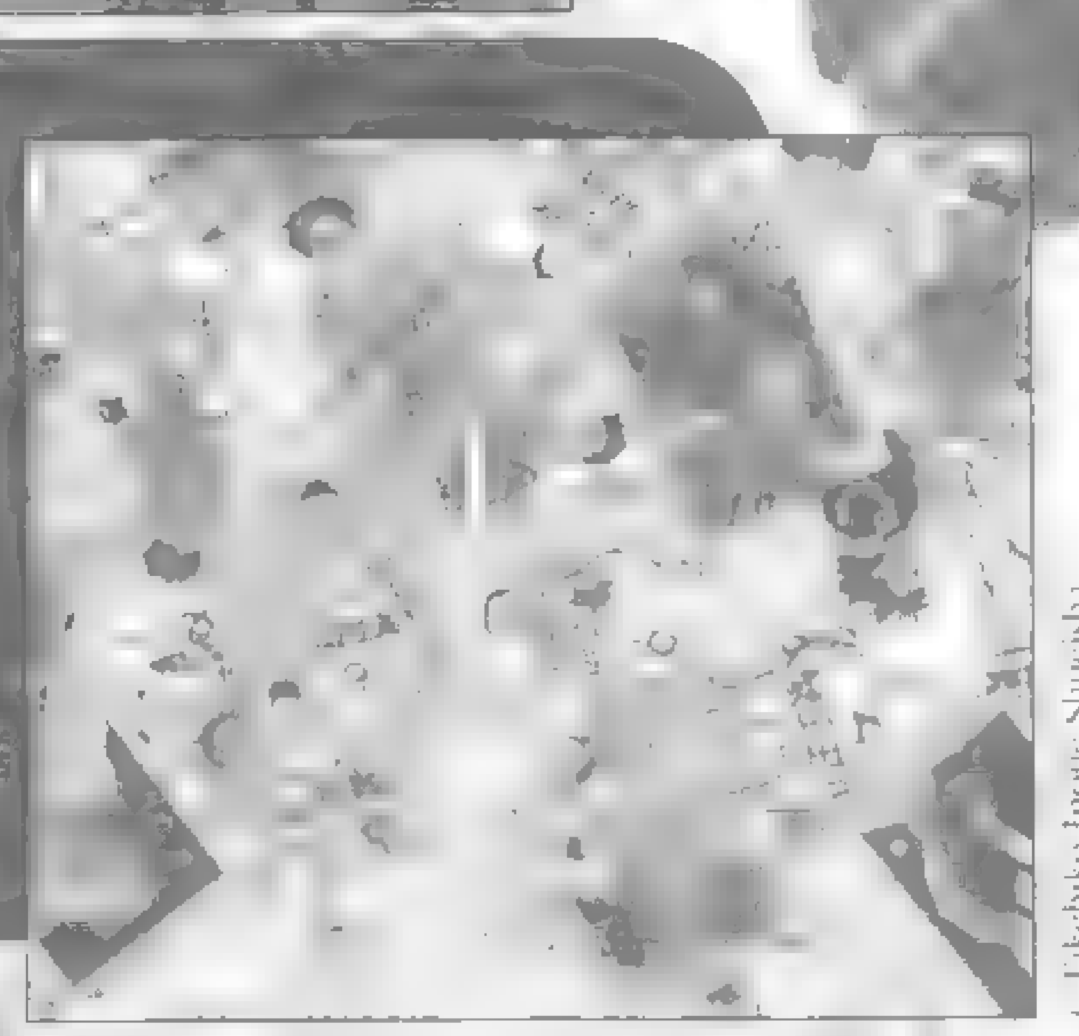
La que es sin duda alguna la mejor obra de CLAMP consigue este merecido segundo puesto. Editada en la revista Asuka de Kadokawa Shoten y con mas de 10 volumenes publicados, este manga ha sabido cautivar al público nipón con un guión gigantesco y un dibujo soberbio. Desgraciadamente, el publico español no parece tener la misma opinión.



© CLAMP/Kadokawa

3 (2308 votos) *SLAM DUNK* (Takehiko Inoue)

Uno de los mejores mangas publicados por Shueisha en su historia y probablemente el mejor tebeo japones de la decada. *SLAM DUNK* es una obra practicamente perfecta en todos sus aspectos. A pesar de ser un shonen manga, su combinación de acción deportiva y descripción de unos personajes masculinos sencillamente fabulosos ha atraido en masa al público femenino. Acompañado por la inevitable serie de animacion realizada por Toei, este manga no merece seguir inédito en occidente. Lo queremos en castellano, ¡ya!



© Takehiko Inoue/Shueisha

4 (1704 votos) *Gravitation* (Maki Murakami)

A medio camino entre el shojo y el mistery, *Gravitation* se ha convertido en una de las sorpresas de la temporada. Publicada en la revista Kimi to Boku de Sony Magazines, este manga destaca por su conseguido equilibrio temático entre la comedia y el drama romántico con el imprescindible toque de romance homosexual. El grafismo es, eso [illegible] un tanto peculiar.

© Maki Murakami/Sony Magazines

5 (1642 votos) *Ruro ni Kenshin -Meiji Ken Kakuro Mantan-* (Nob

Uno de los mejores mangas de samurais de los últimos años, que ha alcanzado la popularidad suficiente como para tener su versión anime, que sigue emitiendose en Japon y que alcanza cotas de audiencia respetables. El dibujo del comic es una pequeña maravilla de elegancia y saber hacer que ya comienza a tener imitadores. Una parada imprescindible para entender el manga de los 90.

© Nobuhiro Watsuki/Shueisha

Slam Dunk © Takehiko Inoue/Shueisha/TOEI Animation

6 (1572 votos) *Shin Sei Ki Evangelion* (Yoshiyuki Sadamoto)

No podía ser de otro modo: el mejor manga basado en el mejor anime alcanza el sexto puesto. El mérito es tanto del anime como del manga en sí, que está dibujado por el que es ahora el diseñador de personajes más popular del país. Si todo sale como está previsto, los fans españoles podemos frotarnos las manos: NORMA Editorial publicará esta maravilla que en Japón apareció en el Gekkan Shonen Ace de Kadokawa Shoten.

7 (1389 votos) *Hono no Shinkiro* (Shoko Hamada)

Uno de los mejores mistery [illegible] del año, [illegible] Futabasha en su revista Serie Mistery. Gráficamente no es nada innovador, pero sus atractivos personajes la han convertido en una de las sorpresas del año.

8 (1315 votos) *Sotsugyo M* (Yukiru Sugizaki/Kei Ariseikawa)

Publicado en la misma revista que X de CLAMP, este shojo cuenta las aventuras de un peculiar grupo de cinco estudiantes. El aspecto general del manga es muy atractivo, y los personajes son ciertamente dispares y diver[illegible]. De nuevo el público femenino es el que ha convertido esta serie en un éxito.

9 [illegible]

Este manga de Futabasha publicado en la revista de shojo LaLa ha sido una de las revelaciones del año. Desde que ap[illegible] el pasado año esta serie se ha convertido en asidua de las listas de mangas best-seller. La historia de cinco estudiantes de escuela superior y [illegible] relaciones que cuenta **Yamazaki** ya va por su volumen nº 10.

Gravitation

10 [illegible]

[illegible] servidor ha tenido la oportunidad de leer, y que terminó el año pasado [illegible] volúmenes. Las aventuras y desventuras de Naomi Akagi y Aki Shimada han sido publica[illegible] semana en la revista Shukan Shonen Champion de Akita Shoten, un [illegible] bien modesto que ha visto crecer sus ventas a medida que *Udo Udo* crecía en popularidad. Hubo un OVA de 50 minutos que pasó sin pena ni gloria, pero que refle[illegible] fulgurante y progresivo éxito de este tebeo. Sintonizad MangaZone todos los meses porque pronto sabréis más acerca de la que es hasta el momento la obra cumbre de **Yonehara**.

MEJOR PERSONAJE MASCULINO

① (479 votos) Koji Nanjo (*BRONZE-Zetsuai since 1989-*)
② (271 votos) Takuto Izumi (*BRONZE-Zetsuai since 1989-*)
③ (111 votos) Hanamichi Sakuragi (*SLAM DUNK*)
④ (106 votos) Gin Amakusa (*UdaUda yatteru hima wa nee!*)
⑤ (91 votos) Takaro Akagi (*Hono no Shinkiro*)
⑥ (81 votos) Ita Masano (*Hono no Shinkiro*)
⑦ (62 votos) Subaru Sumeragi (*X -ekkusu-*)
⑧ (60 votos) Shinji Ikari (*Shin Sei Ki Evangelion*)
⑨ (57 votos) Kenshin Kimura (*Rurou ni Kenshin*)
⑩ (39 votos) Kamui Shirou (*X -ekkusu-*)
⑩ (39 votos) Yuma Eigi (*Gravitation*)

MEJOR PERSONAJE FEMENINO

① (234 votos) Rei Ayanami (*Shin Sei Ki Evangelion*)
② (175 votos) Serika Izumi (*BRONZE-Zetsuai since 1989-*)
③ (169 votos) Usugine Haya (*BASARA*)
④ (95 votos) Saeko Nanase (*High School Aura Buster* series)
⑤ (84 votos) Yukino Miyazawa (*Kareshi Kanojo no Jijo*)
⑥ (83 votos) Kotori Monou (*X -ekkusu-*)
⑦ (72 votos) Akira Okada (*Kia Hime*)
⑧ (71 votos) Noriko Tachigi (*Kanata kara*)
⑨ (59 votos) Asami Su (*Fujin Engyo*)
⑩ (44 votos) Ayako Kadowaki (*Hono no Shinkiro*)

El Padre del Rol Japonés

Cómo empezó todo

En el número anterior, hablamos de los métodos que los japoneses utilizan para jugar a rol, y llegamos a la conclusión de que el fenómeno rol ha tenido una cierta influencia en el desarrollo de la actual cultura japonesa.

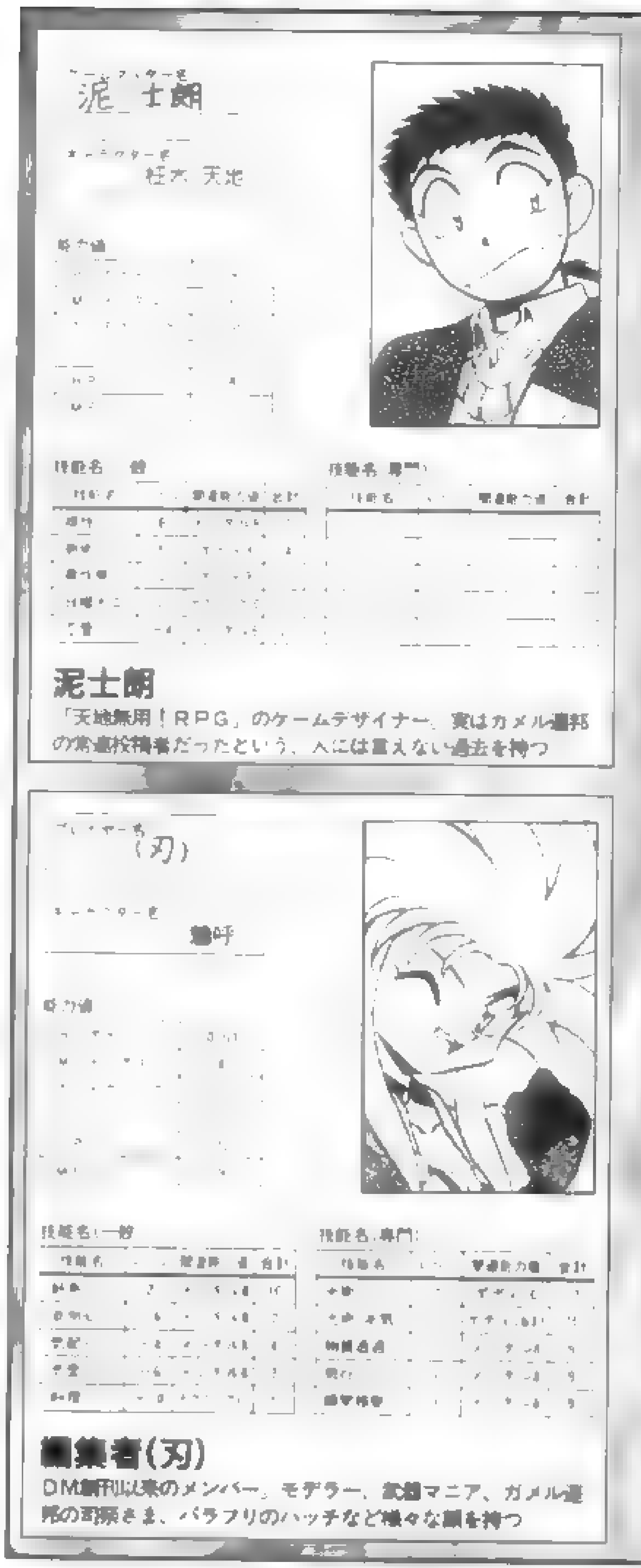
Pero ésto nos lleva a preguntarnos cuándo y dónde nació el rol en Japón. La respuesta a esta pregunta, al contrario de lo que pueda parecer, es muy concreta, porque el rol japonés es un hombre: Ryo Mizuno.

De **Ryo Mizuno** podríamos decir que ha sido para el rol en Japón el equivalente de lo que **Osamu Tezuka** ha significado para el manga. No resulta en absoluto exagerado afirmar que, sin su esfuerzo, el rol no hubiese triunfado en el país del sol naciente en el grado que lo ha hecho o, como mínimo, este éxito se hubiera retrasado varios años. Para conocer sus inicios hemos de remontarnos a principios de los ochenta, o incluso unos años antes, a la época de estudiante de **Ryo Mizuno**. **Ryo**, como tantos otros estudiantes, se aburría mortalmente en la escuela superior, y utilizaba su libreta para hacer bocetos y mapas siguiendo las pautas que había leído en *El Señor De Los Anillos*, libro que, según él mismo declararía años después, sería su primera y mayor fuente de inspiración (resulta curioso, pero parece algo inevitable que sin importar dónde se hable de rol, incluso en Japón, la obra de **Tolkien** es la base donde se sostiene cualquier principio).

Sin embargo, la «revolución» no vendría para él hasta algunos años después, cuando llegó a sus manos el primer volumen básico de *D&D* (*Dungeons&Dragons*) americano, ya que por aquella época ninguna editorial japonesa se había ni tan siquiera planteado el hecho de que los libros de rol pudieran tener éxito. Aquello le obsesionó de tal manera que empezó a escribir historias, diseñar aventuras y personajes a todas horas, lo que incluso significó el final de sus buenas notas. Así, poco a poco, creó un mundo tan detallado y minucioso como hasta la fecha ningún otro RPG japonés ha podido igualar.

Ryo reunió entonces a un grupo de jugadores, y formaron el primer club de rol japonés de la historia, que se llamaría Group SNE. Con él como director de juego, empezaron a jugar partidas en la Isla de Lodoss usando en principio el sistema del *D&D*, que poco después adaptaron a su propio gusto mejorando sus fallos. Sobre 1981, **Mizuno** se dio cuenta de que lo que él y sus compañeros habían creado era algo más que un mero pasatiempo y que, al igual que ellos, habrían otros muchos jóvenes que disfrutarían del rol si tan sólo conseguía darlo a conocer.

Record of Lodoss War
©Group SNE/Kadokawa Shoten/Kadokawa Media Office/Marubeni/TO...



FICHERO

Muchas veces, los jugadores japoneses no se conforman sólo con diseñar sus propios personajes, sino que trasladan sus personajes favoritos de manga a los distintos sistemas a los que juegan. Estos son algunos ejemplos de conversiones de Tenchi y Ryoko, personajes de *Tenchi Muyo!*, al sistema Sword World. Han sido editados por la revista Dragon Magazine como propuesta para jugar una campaña basada en la obra.

Estas fichas tan sólo recogen las carterísticas básicas y las habilidades secundarias de los personajes, mientras que les faltan todas la peculiaridades de los poderes y habilidades especiales, las cuales se explican con precisión en el libro del sistema.

Fue entonces cuando él y el Group SNE decidieron editar un fanzine mensual que recogería notas del juego y escenarios para jugar. El fanzine fue todo un éxito, puede que en parte a causa de que el rol empezaba ya a ser conocido en algunos pequeños sectores, lo que multiplicó la aparición de otros muchos fanzines que siguieron las pautas que el Group SNE había creado. Además, las editoriales empezaron a publicar oficialmente varios sistemas extranjeros, lo que hizo que aumentara aún más la acogida. Sólo era el principio del fenómeno.

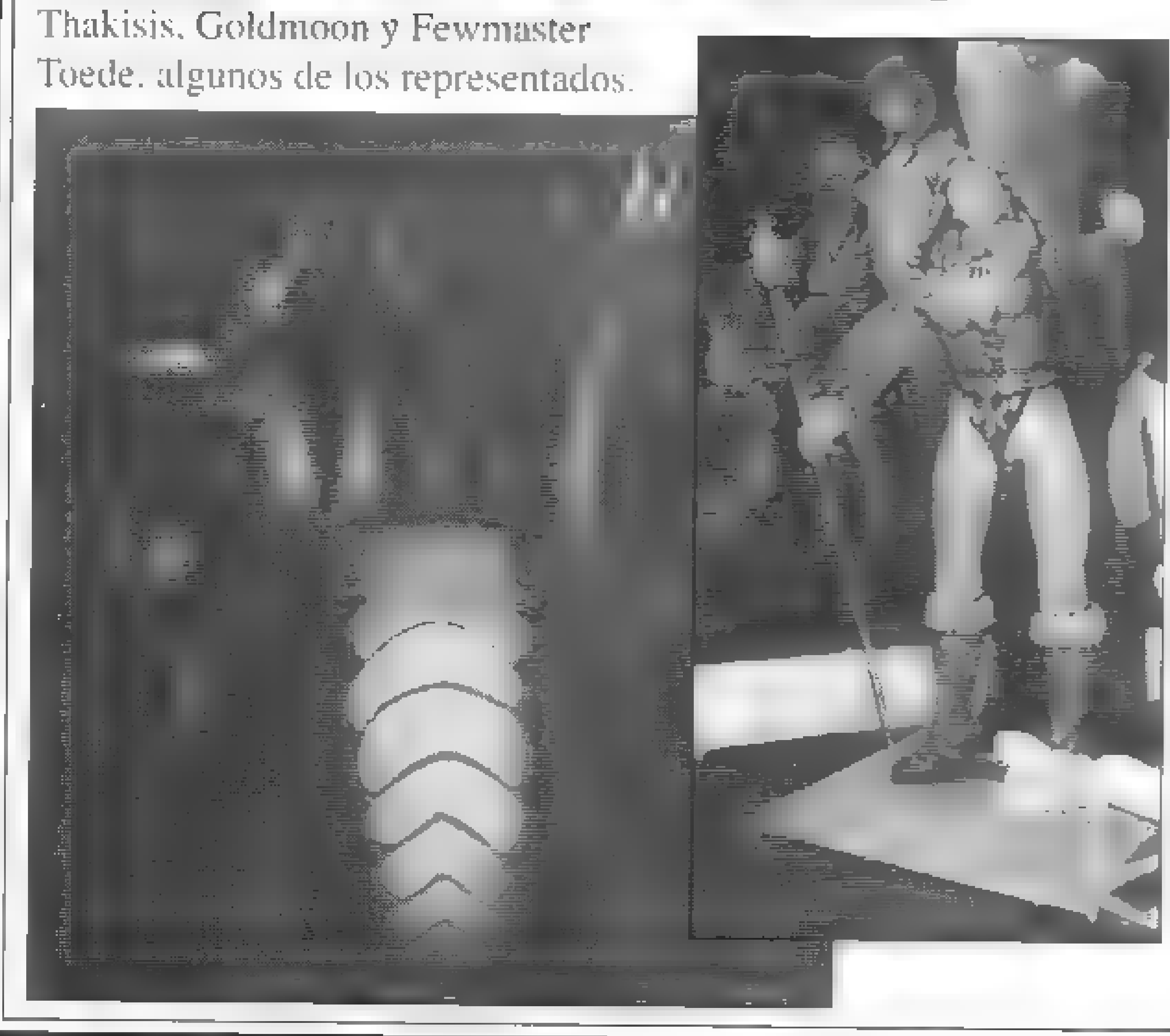
Sería en 1986 cuando **Mizuno** se enfrentaría por fin a su auténtica prueba de fuego, y reuniendo todos sus sueños en la carpeta que llevaba bajo el brazo, consiguió publicar *Record Of Lodoss War* como artículo central en una popular revista mensual. A partir de entonces todo fue como una bola de nieve. Su sistema fue oficialmente publicado, y en un solo mes fue récord de ventas en comparación con otros sistemas extranjeros. Reescribió las historias que había jugado y publicó más de una decena de libros que editaría Kadokawa Shoten, y que como todos sabemos fueron adaptados a una OVA de trece episodios.

El mercado se había abierto, y muchos autores japoneses se dieron cuenta de que sus mundos podían también tener gran éxito, y se lanzaron a una carrera continua para ver quién sacaba antes un nuevo sistema y tantos complementos como pudiera. El público japonés había empezado a jugar a rol, y ante la repentina avalancha de productos, empezó a consumir más y más, hasta que llegó a considerar el rol como algo común y cotidiano. Por su parte, **Ryo** empezó a desarrollar nuevos sistemas, acompañados siempre de una saga de libros, y comúnmente seguidos por una OVA, como sería el caso de *The Weathering Continent*. El resto es ya historia.

DARKMIND

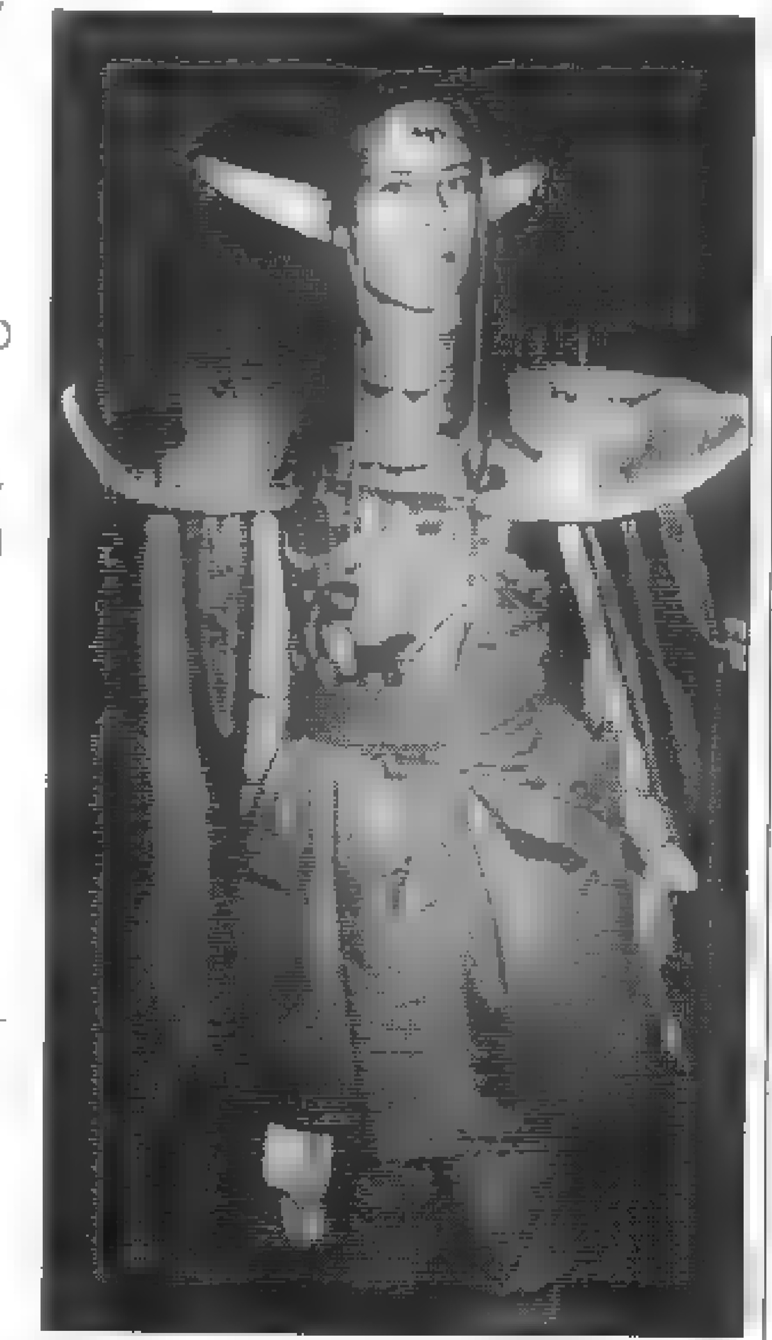
TIRA los DADOS

Thakisis, Goldmoon y Fewmaster Toede, algunos de los representados.



No tiene mucho que ver con Japón en sí, pero me ha llamado mucho la atención el comprobar que en estas Fallas, una de las fallas de este año estaba dedicada al rol. La gran mayoría de los ninots estaban basados en los populares personajes de la saga Dragonlance, de Margaret Weiss y Tracy Hickman, siguiendo los diseños que Larry Elmore y Jeff Esley habían fijado en sus ilustraciones. Además, coronando la falla, el ninot central era una representación de Thakisis, diosa de las tinieblas, en su forma de dragón de cinco cabezas, apoyada sobre las ruinas del templo de Isthar.

Como dije en el número anterior, es costumbre disfrazarse de distintos personajes de rol, y aquí tenéis un ejemplo de una aficionada disfrazada de Deelit, de Record Of Lodoss War
(a las tres, a las cuatro, ¡Yo qué sé!).

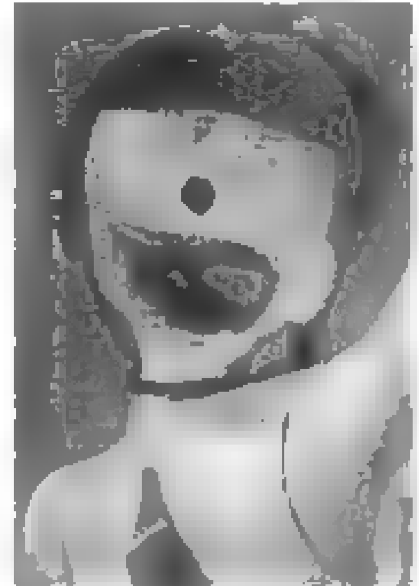


1 de 2

LAS FIGURAS DE RESINA

Uno de los apartados más importantes de lo que se conoce como 'merchandising' japonés es el de las figuras de resina. Las hay de todas las formas y tamaños, pero todas son del mismo color: amarillo clarito. Si alguien piensa que las resinas vienen tal y como salen en las magníficas fotografías de las revistas, está muy equivocado. Las resinas que vienen de fábrica están sin montar y sin pintar.

Normalmente, las figuras vienen separadas en varias piezas para facilitar el pintado de las zonas de difícil acceso. Lo primero es conseguir el material adecuado: normalmente se usan pinturas especiales para resinas o aerógrafo, que es lo más adecuado, aunque hay gente que por comodidad o para evitar gastos usa pinturas de Games Workshop o similares. También os van a hacer falta una cuchilla o cutex, por ejemplo, y papel de lija, el más fino que encontréis, ya que en la mayoría de los casos las piezas vienen con impurezas, sobre todo en la unión de los moldes donde se fundió la pieza. Además de eliminar esas impurezas hay que asegurarse de que las distintas piezas se unen perfectamente. También son necesarios pinceles de varios tamaños, desde gruesos para zonas sin detallar hasta pinceles de un solo pelo para algunos detalles (esto último no es imprescindible, pero sí aconsejable). El material, a ser posible, ha de ser de marta o parecido, porque debido a su dureza nos será más fácil pintar detalles en los ojos, etc... También es conveniente tener cerca algún recipiente con agua para limpiar el pincel, y papel higiénico para poder secarlo y eliminar los restos de pintura, además de una esponja rugosa para poder quitar pintura de la figura en caso de cometer algún error.



El siguiente paso es dar una capa de imprimación. Ésto no es realmente necesario, pero ayuda a dar un mejor aspecto en algunas de las figuras, aunque normalmente la rugosidad propia de las resinas ayuda suficientemente al agarre de la pintura. En las tiendas especializadas se puede encontrar pintura de imprimación en spray (sin CFC's). Otra de las opciones es dar una capa de pintura de imprimación con pincel, pero no es aconsejable debido a la pérdida de detalle, cosa que no conviene puesto que nuestra figura perdera definición en el resultado final. Una vez pasada la capa de imprimación hay que dejarla secar durante varios minutos, como unos diez en caso del spray, y hasta dos horas ■ más en caso de haber dado la capa con pintura de imprimación. Tened en cuenta que montar una resina o un kit de plástico es cuestión de días, de semanas e incluso meses, todo depende del tiempo que queráis dedicarle, así que no esperéis terminar en dos días.

El orden en el que tenéis que pintar y montar la figura es muy importante. Pongamos por ejemplo el caso de una cabeza y el pelo, que vienen en dos piezas separadas: el orden correcto sería pintar la

cabeza, después pintar la parte interior del pelo, pegar la pieza del pelo a la cabeza, suavizar la unión y terminar de pintar la parte exterior del pelo. También se puede dar el caso de que la cabeza esté dividida en tres partes: la parte trasera de la cabeza junto con una parte de la sonsisa, como por ejemplo la lengua; la parte delantera, nariz, ojos, etc, con un hueco en la boca que se acopla a la parte de la sonrisa en la primera pieza; y una tercera parte con el pelo en una sola pieza. En este caso se pintaría la primera pieza incluyendo la lengua, después se uniría a la segunda, y se continuaría como en el primer caso.

Para conseguir que la unión del pelo con la cabeza no se note, se suele pegar con un poco de exceso de pegamento para que rebose, pegamento que luego, al lijarse, queda completamente liso, aunque en realidad todo depende de la paciencia y la maña de cada uno. Hay veces que, por la estructura, por la posición o simplemente por el tipo de figura, nos vemos obligados a usar masilla para tapar las juntas de los brazos. Suele ser necesario para conseguir mayor realismo y para evitar que nuestra magnífica figura parezca un Master del Universo con brazos articulados. Esta masilla, que debe haber sido moldeada (por ejemplo con una pequeña paletilla) hasta adaptarse lo más fielmente posible a la forma de la figura, queda después totalmente camuflada tras la capa de imprimación o por la pintura, así que no os preocupéis por lo que pueda parecer en un primer momento.

Y así, después de que se haya secado la capa de imprimación, ya estamos dispuestos a colorear nuestro magnífico kit de resina. Pero eso tendrá que esperar al próximo número. Hasta entonces.

Rufino Acosta
Vicente Penadés

Marzo

MODELOS A SEGUIR

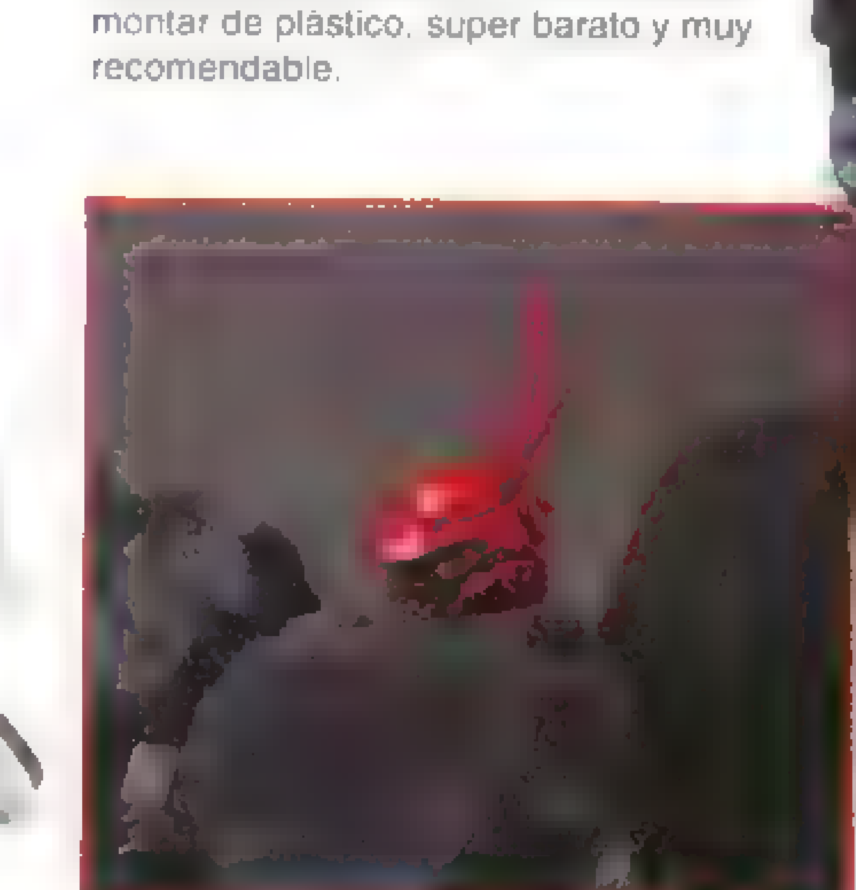
por **Luis Alís**

Hi-Nu Gundam del film *Char's Counterattack* **(1/100±, 200 mm) B-CLUB Original Goods (¥24.800)**

Nuestros pseudo-expertos en *Gundam* (Javi y Juan) no se ponen de acuerdo en si es una variación o no (y eso que vieron la peli, los muy klanders). Yo juraría que sale en la serie *Victory Gundam*, pero no me hagáis ni caso. El resin kit en sí es muy espectacular y toda ■ parafernalia que lleva detrás (y que sirve para mantener el equilibrio de todo el tinglado) le da una tridimensionalidad muy especial que personalmente yo aprecio bastante a la hora de adquirir un resin kit: que ocupe el máximo espacio posible. En ese aspecto, esta resina es espléndida.

Battle Frame Aestivalis 04 de la serie *Nadesico* **(1/48) Bandai Hobby (¥1.200)**

Esta es la variación de batalla del polivalente Aestivalis, el robot de *Nadesico*. Se trata de una armadura de combate que protege al modelo estandar (del que tenéis una foto en las Noticias Japón del nº 1). En la fotito de abajo podéis ver ■ cabeza del Aestivalis normal bajo la protección. Es un kit de montar de plástico, super barato y muy recomendable.

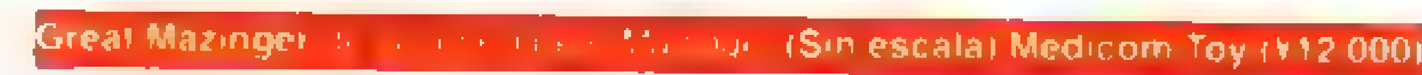


Cobra de la serie *Space Adventure Cobra* **(1/6, 320 mm) Baby Keiji (¥12 000)**

Lady de la serie *Space Adventure Cobra* **(1/6, 150 mm) Baby Keiji (¥9.000)**

Baby Keiji es una empresa que no se suele prodigar demasiado. Sin embargo, cuando ■ hace suele producir resinas tan impresionantes como éstas. El esculpido es perfecto y ■ proporción de ambas figuras es inmejorable, lo que compensa unas más bien pobres posibilidades cromáticas. La relación tamaño/precio es muy buena: flipad por turnos con ■ Cobra de más de 30 centímetros (vaya, casi como *esa* parte de mí —JJ).

Great Mazinger [illegible] **(Sin escala) Medicom Toy (¥12 000)**



Medicom es una empresa dedicada exclusivamente ■ hacer juguetes de excelente calidad basados en series minoritarias ■ antiguo-nostálgicas (de ahí su prohibitivo precio). Este modelo está perfectamente articulado y realizado en plástico de alta calidad. Viene con todas las armas correspondientes y con varios modelos de manos, para hacer los diversos ataques (en ■ foto, con el dedo hacia arriba, está ejecutando el ataque Thunder Break: más tarde le caerá un donut, por supuesto).

Fuchikoma del manga *Kokaku Kidotai (Patrulla Especial Ghost)* **(Sin escala, 250 mm) Alfa (¥14.800)**

El diseño y los esquemas de color no corresponden ni con los de la película ni con los del primer comic. Quizá sea un modelo correspondiente ■ segundo manga, o sea una variación libre del artista. Viene con una figura incluida y varias partes son de metal.

Jun Kazama del juego *Tekken 2* **(280 mm) Marmit (¥8.800)**

Esto no son dos muñecas sino una con dos vestiditos. En mi opinión, bastante anodina y esquemática. Pero ya se sabe que las muñecas suelen tener este problemilla. Los fans del *Tekken 2* que se planteen si les apetece gastarse 8.800 yens en esto.

High Metal Tetsujin 28 Gou de la serie *Tetsujin 28 Gou* **(170 mm) Versión Chrome Iron (¥8.000) Versión Moon Silver (¥7.000) Marmit**

Dos estatuillas de metal inspiradas por el que fue el primero de los robots japoneses, y uno de los más famosos tanto por la versión original de los sesenta como por los revivals que se han hecho de ella: el que vimos en A3 como *Iron Man 28* (sniff, sniff, que tiempos aquellos) ■ otra llamada *Tetsujin 28 Gou Deluxe* desconocida en España. Curiosamente de esta última se ha distribuido masivamente en España el pirateo chino del juguete original de Takara ■ un precio irrisorio: unas 1000 pelas (yo tengo uno, je je). Las estatuillas estas son lo que veis y poco más. Para fans impenitentes y ricos de la serie original.

Escaflowne de la serie *Tenkuh no Escaflowne* **(150 mm) Kotobukiya (¥8.800)**

Como siempre, Kotobukiya mantiene un nivel de calidad admirable en todos sus resin kits. Aunque éste del robot Escaflowne siga con la tónica general, debería haberse trabajado un poco más ■ expresividad de ■ postura. Pero no nos engañemos: la resina es magnífica y el nivel de detalles es muy bueno para su relativamente pequeño tamaño. Además, es un mecha bastante original, con diseño pseudo-medieval más en el estilo de obras como *Ryu Knight* o las *Five Star Stories* ■ *L-Gaim* (de **Mamoru Nagano**) en lugar del diseño de serie *Gundam* que suele predominar en el mercado de los robots gigantes.

—Mucho antes de lo que todos esperábamos, *Street Figther III The Next Generation* ha llegado a los recreativos de nuestro país, causando opiniones muy enfrentadas sobre él (especialmente la eterna rivalidad entre SNK y Capcom). Según algunos, las novedades que presenta son escasas, ha perdido cosas con respecto al Zero 2 (como cubrirse en el aire, el Tatsumaki-Sempu-Kyaku durante el salto, o un solo especial), tiene una penosa presentación y muy pocos luchadores, 11 elegibles y un

enemigo final. En cierta manera, muchas de estas afirmaciones pueden ser ciertas, ya que combatir sólo contra seis adversarios antes de enfrentarse al nuevo «jefe» puede parecer poco, y quizás la historia que envuelve el juego no está aún lo bastante clara como para tomarla como una continuación de la saga. El juego ha dado un nuevo salto en los niveles de poder y Gill, el nuevo enemigo final, posee el poder de un dios, tal como ocurriera antes con Goenizt en el KOF 96, y esto tampoco le ha gustado a algunas personas.

Bien, parece que hay muchas quejas, pero basta con sentarte a jugar, observar esa increíble calidad gráfica, esa animación, y sobre todo, la soberbia jugabilidad que Capcom le ha dado al juego, para que se despejen todas las dudas, y darte cuenta que supera aplastantemente a todos los demás juegos de lucha creados hasta la fecha. Ahora sólo podemos esperar que las versiones de consolas tengan una calidad comparable al arcade, que aparezcan mangas explicando la historia y, por qué no, una continuación de la película. Street Fighter III está aquí, y ha venido para quedarse.

Y una virgen pa tu boca!!

El creciente éxito que la saga de Kazushi Hagiwara ha experimentado desde su creación en 1988, especialmente en sus últimos números, ha propiciado su adaptación a las últimas tecnologías de 32 bits. Con anterioridad ya se había llevado a la SuperNES bajo la forma de un original juego de lucha en modo 7, pero que ni remotamente alcanzaba las expectativas que la serie estaba creando. Ahora Seta, casi seis años después, ha tomado el relevo y ha sacado un increíble RPG para la PlayStation de Sony, que recoge las andanzas del archimago en dos CDs, con una calidad que, al fin, hace honor al manga.

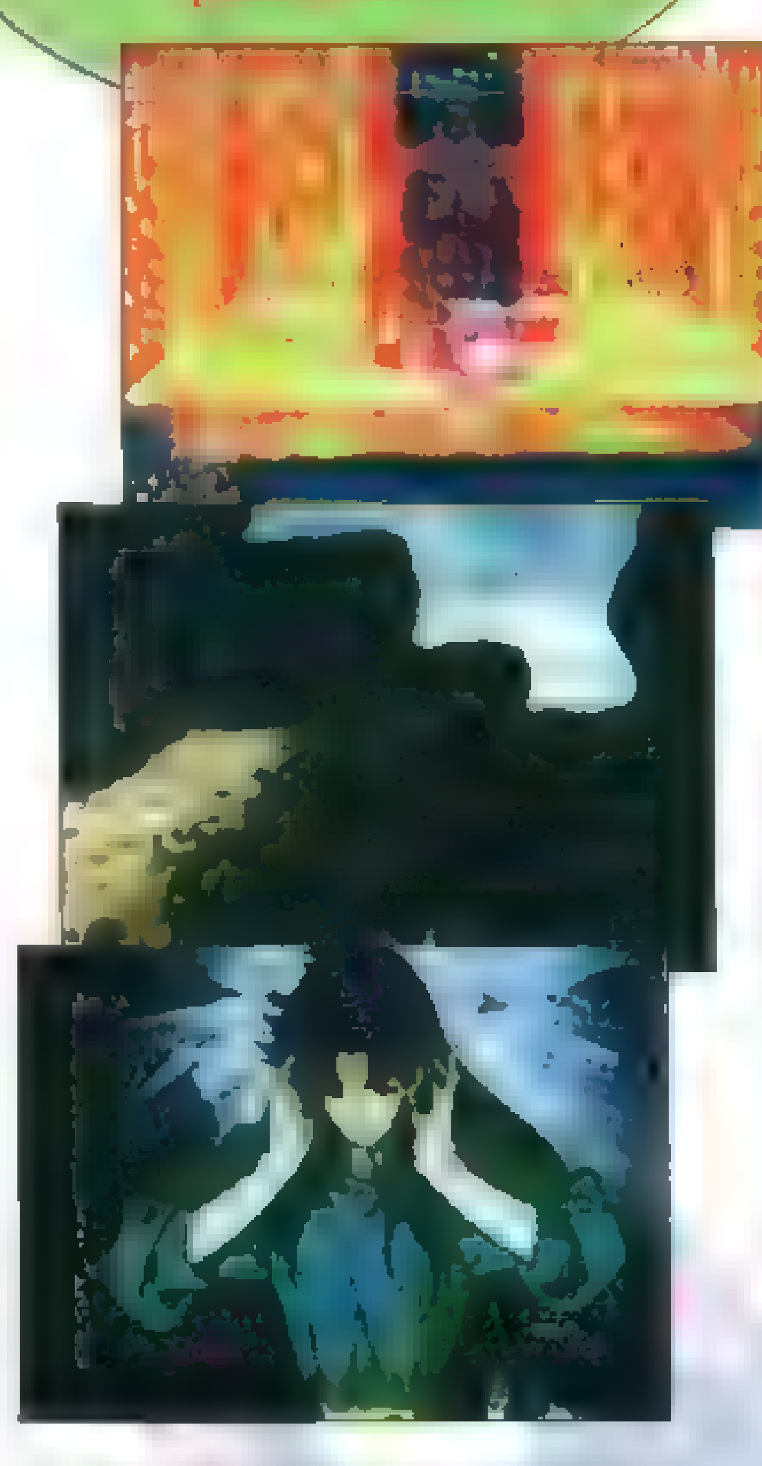
DATOS

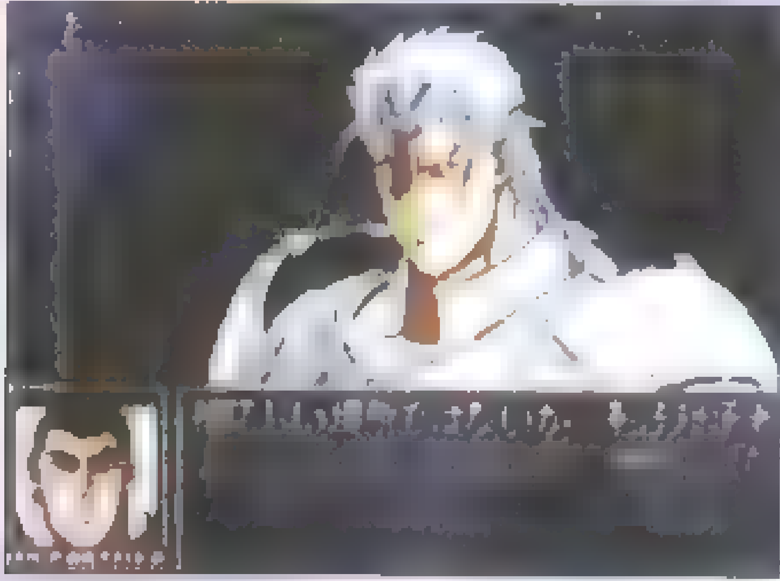
CHEATER !!

Para poder jugar con el dios de la guerra, Dakuma Indo(en la foto), debéis introducir la siguiente secuencia en la pantalla de presentación del juego:
←↖↑↗→↘↓↙←○○↖↑↗
→↘↓↙←↖↑↗→↘↓↙←
↖↑↗→↘↓↙○○○○○
○○○○□□□↙←↖□□
□□□□□□□→↘↓↙
←→↘↓↙○

El juego es, desde su comienzo, una auténtica maravilla, y a excepción del Final Fantasy VII, es el mejor RPG que ha aparecido para las consolas de nueva generación. Lo primero que nos sorprenderá es una fabulosa presentación animada creada exclusivamente para el juego, y que hace palidecer, de lejos, a la mejor de las secuencias de la OVA. Los diseños para esta presentación han sido realizados por el propio Hagiwara, siguiendo su actual estilo de dibujo, que ha variado mucho (y para mejor) del que tenía cuando se realizó la versión animada. Además, a lo largo de los CDs se sucederán otras muchas secuencias animadas de igual calidad, y concluirá también con una. La historia, a pesar de seguir relativamente la línea argumental del manga, es totalmente origi-

Nos narra una historia alternativa en la que aparecerán multitud de personajes nuevos, creados exclusivamente para el juego





nal, y nos narra una historia alternativa de los sucesos, en la que aparecerán todos nuestros viejos conocidos, como los cuatro señores de la guerra, a los que se añadirán multitud de personajes nuevos, creados exclusivamente para el juego.

En cuanto al sistema de juego, es un tanto inusual en comparación a otros RPGs japoneses, ya que se desarrolla en un mundo poligonal, con vista en primera persona (tipo Doom), como si se tratase de una entrega de la saga King´s Field. Pero en lugar de limitarnos a los interiores de una mazmorra, como es el caso de estos juegos, también podremos movernos libremente por exteriores, para lo que se han creado fantásticos efectos de niebla ambiental, que además de decorar el tétrico mundo por el que nos moveremos, soluciona de paso el problema de la creación de polígonos. Cuando llegemos a un combate, la concepción del juego cambiará totalmente y nos encontraremos en un clásico sistema de turnos en el que moveremos a nuestros personajes sobre un enorme tablero de ajedrez. Para continuar con la misma espectacularidad en estos combates, cuando realicemos ataques especiales como el Megadeath de Dark Schneider, asistiremos a unos increíbles efectos que, aun sin llegar al mismo nivel de calidad, nos recordará mucho a los del mismo Final Fantasy.

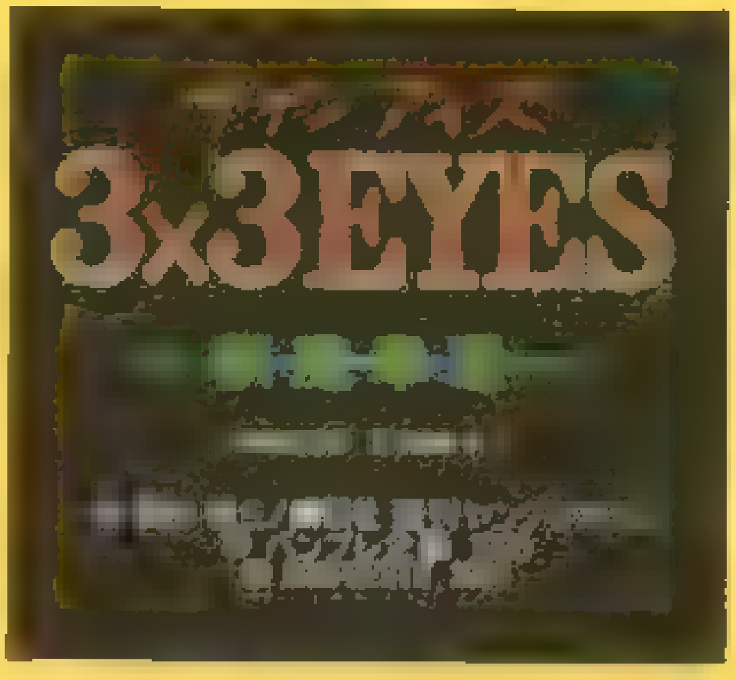
La música es otro de los puntos fuertes de este RPG, pues no sólo tiene uno de los temas centrales más increíbles que he escuchado nunca, sino que también mantiene un alto nivel de calidad en todo momento, y a pesar de que puede llegar a hacerse un poco repetitiva, consigue dar una increíble ambientación.

La pregunta que todos nos hacemos es si un juego así llegaremos a verlo editado fuera del país del sol naciente, porque a pesar de tener méritos suficientes por sí mismo para triunfar en otros mercados, parece que las compañías suelen ser un poco reacias a intentar traducir estos juegos de rol basados en mangas, como ya ha ocurrido con el fantástico 3X3 EYES de PlayStation, también de dos CDs, que ha sido inmerecidamente aparcado y olvidado. Esperemos que este caso sea una de las excepciones, porque a pesar de que no es imprescindible tenerlo en inglés para acabárselo, sí pierde incontables matices. Os recomiendo que lo consigáis por cualquier medio, ya que realmente merece la pena.

DARKMIND

Menos de 32

La primera adaptación a consola de la conocidísima obra maestra de **Yuzo Takada** se realizó ya hace más de cinco años, a manos de Banpresto, en forma de un magnífico RPG de 8 megas para la SuperFamicom de Nintendo. El juego recogía toda la primera parte de la saga, hasta el combate final contra Benares (en el que Pai pierde la memoria). Gráficamente, el cartucho apenas arañaba el aprobado, pero lo suplía con una gran jugabilidad y una trama absorbente. Lo malo, como siempre, es que jamás apareció fuera de las fronteras de Japón, lo que hacía muy difícil tanto conseguirlo como completarlo sin tener grandes conocimientos de japonés, ya que la mayoría de los acontecimientos había que seguirlos mediante conversaciones con los otros personajes.



Hace apenas un año, Banpresto ha vuelto a sacar una nueva adaptación de la saga (tras haber cosechado algún que otro fracaso con adaptaciones para otros sistemas), y esta vez en un fenomenal cartucho de 16 megas. El juego, basándose en los últimos acontecimientos del manga, nos narra una historia original en la que Yakumo y Pai deberán enfrentarse a la amenaza de un sacerdote oscuro, que pretende despertar un antigua energía del mundo de los espíritus y alcanzar así un poder tan grande como el del mismo emperador Kai Ya Wang.

Mezclando en grandes cantidades elementos de rol y aventura, el cartucho nos permitirá controlar a Yakumo a través de muy distintos parajes, resolviendo enigmas y combatiendo todo tipo de engendros, hasta la confrontación final en el Más Allá. Para llegar hasta ella podremos elegir entre variadísimas posibilidades y caminos, lo que influirá en el desarrollo y en el final que veremos (yo ya he visto cinco, y son muy buenos). Los combates que realizaremos a lo largo del juego serán como los de cualquier arcade de plataformas (para lo que contaremos con bombas y algunos objetos mágicos), hasta llegar ante un enemigo de gran poder, momento en el que el juego cambiará radicalmente a un sistema de turnos (en los cuales Yakumo podrá usar todos sus poderes) con animaciones como las del ya clásico *Yu Yu Hakusho* en cada uno de los ataques.

Es un juego magnífico, que aunque pueda pecar de sencillez, tiene también muchos secretos escondidos. Su mayor defecto, como siempre, es que nunca llegará a salir de Japón.

DARKMIND

REPORTAJE

A estas alturas la mayoría de vosotros conoceréis un género que poco a poco va ganando adeptos: el manwa o manga chino. Su secreto es simple: la gran calidad de dibujo predominante en la mayoría de las obras. Por supuesto, te puedes encontrar de todo, pero la tónica general es muy alta, y entre todos los autores destaca uno, Andy Seto, y una de sus obras: *Cyber Weapon Z.*

CYBER WEAPON Z

Lo primero que destaca de esta obra es que toda ella está publicada en color, no sólo sus páginas iniciales como sucede con la mayoría de los tomos de manga o incluso con otros manwas. La edición original china, en tomos de tapa dura y papel couché, es magnífica en todos los aspectos, desde la encuadernación hasta la impresión, y el grafismo del autor la verdad es que no merece menos. Cada página, cada viñeta, es una auténtica ilustración en color, casi un mini poster. El autor conjunta bastante acertadamente las técnicas de ilustración y coloreado tradicionales con las más innovadoras técnicas digitales, y lo que es más importante, consigue hacerlo sin recargar en exceso las viñetas y sin que los efectos digitales resten protagonismo al dibujo en sí.

En dicho dibujo se advierte una clarísima influencia de un gran autor de manga, **Yoshikazu Yasuhiko**, y el parecido del personaje principal con los diseños de *Venus Wars* o *Arion* es evidente (por no decir escandaloso). De hecho, no trata en ningún momento de ocultar su admiración por **Yasuhiko**, así como por **Akemi Takada**; incluso llegan a aparecer, en el libro de ilustraciones de *Cyber Weapon Z*, varias ilustraciones de Madoka Ayukawa (*K.O.R.*) realizadas por él mismo. También se puede apreciar cierta influencia del estilo de **Masamune Shirow** en el dibujo de los cuerpos, sobre todo femeninos. Total, que el hombre bien poco tiene de original, pero no podemos decir que eso sea un demérito, más bien al contrario: se trata de un autor que ha sabido conjugar de manera impecable lo mejor de los estilos de varios de los autores más renombrados del mundo del manga, y añadirle lo justo para conseguir un resultado gráfico en todos sus trabajos que no puede por menos que despertar la admiración de cualquiera que hojee alguna de sus páginas.

La historia ya es otra ídem. El cuerpo central del guión tiende demasiado hacia el típico esquema dragonbolero de Chicos Superpoderosos que poco a poco se presentan y sacan pecho para demostrarse que son más fuertes, mezclado con la Chica Superinsegura que reparte su admiración e incipiente amor entre ambos protagonistas, acompañados por el resto del grupo de Supersecundarios que harán corrillo alrededor de los protagonistas arropándoles con sus «¡Ooh!» y sus «¡Increíble!» y recibiendo algún que otro golpe del Supermalo cuando intenten meter sus modestas naricillas en una pelea de sus Superlíderes. Bueno, quizá he exagerado demasiado los estereotipos, pero la historia tiende sospechosamente a seguir esa línea,

indefectible consecuencia del principal defecto de *Cyber Weapon Z*: el «exceso» de espectacularidad. Y me explico: el principal interés del autor es el dibujo, y eso es algo que salta a la vista. Lo escueto de los diálogos, cuando se dignan aparecer, los hace perderse entre viñetas a toda página, texturas, brillos y poses espectaculares de los protagonistas lanzando y rechazando ataques. No resulta difícil encontrar varias páginas consecutivas en las que las únicas letras aparecidas corresponden a las onomatopeyas de golpes, saltos y explosiones. Pero el problema en sí no es la escasez de diálogos, pues de todos es conocida la tendencia del manga a contar las historias en base más a secuencias de imágenes que de bocadillos de texto en las viñetas: el principal problema es que este cómic acaba dejando una sensación de vacío —pequeña, pero palpable—, porque da la impresión de que el único interés del autor con la historia es introducir sucesivas batallas donde demostrar lo espectaculares que le quedan las peleas —lo cual, por otro lado, es rigurosamente cierto—. Además, como consecuencia, las viñetas suelen ser bastante grandes, de forma que caben pocas por página y cada acción ocupa un número excesivo de hojas, alargándose mucho y generando una sensación global de lentitud a la hora de contar la historia, ya que apenas si da tiempo a que la aventura avance en cada volúmen.

De todos modos, en una valoración global, las deficiencias de la historia quedan compensadas con creces por la gran calidad del dibujo, y en sí dicha historia no es mala. Se trata de un guión ligero con pretensiones de más, algo al estilo de *Silent Möbius* o similar, pero que hasta ahora no ha alcanzado las cotas que parece pretender. Sencillamente, un cómic de aventuras normalito, así como bien, él, con un dibujo soberbio, fuera de lo común. Pienso.

The JavHunter

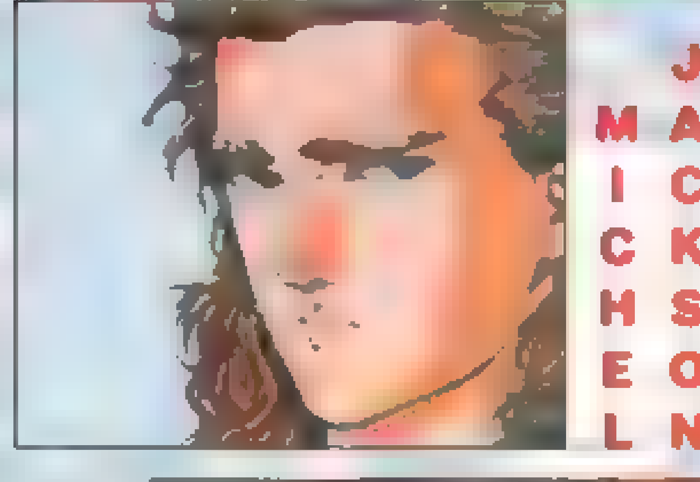
Cyber Weapon Z
© Freeman Holdings Ltd.

Cyber Weapon Z
© Freeman Holdings Ltd.

PARK IRO
ANLING
ROSALAND
LONEKEN CARLSBERG
TINA GUY
MOTOKO
CURGUAR GUY

Cyber Weapon Z
© Freeman Holdings Ltd.

UN SHAOLIN PECULIAR



MONASTÈRE DE SHAOLIN

El mundo de Cyber Weapon Z está ambientado en un futuro distante, en una Tierra paralela a la nuestra en la que la sociedad ha alcanzado un alto nivel tecnológico. Durante décadas, nuestro planeta (que está dividido en dos bloques, los Estados Confederados y el Gobierno de Estados Independientes) se había visto amenazada por los continuos ataques de entidades y demonios de otras dimensiones, cuyos oscuros propósitos fueron detenidos gracias a los grandes maestros del templo Shaolin, organización en la que se combinaban miles de años de tradición con los últimos adelantos técnicos. Diez años antes de que comience nuestra historia, en un combate que decidiría el destino de la humanidad, Molitofu, el señor supremo de las tinieblas, fue derrotado y encerrado en un cubo de contención por el general Luba, jefe del ejército gubernamental de Estados Independientes y el más poderoso luchador de todos los tiempos, lográndose así un periodo de paz y prosperidad. Los hombres, al finalizar el milenio, están a punto de dar un nuevo salto evolutivo, tal como lo hicieron al evolucionar de los primates, y comienzan a aparecer personas por todo el mundo dotadas de fabulosos poderes psíquicos y habilidades físicas sobrehumanas. Para explotar y desarrollar al máximo estas habilidades, en el templo Shaolin nace el proyecto Cyber Weapon.

La historia comienza con la llegada de Park Ino, un joven luchador chino, al templo Shao Lin, con la intención de participar en las pruebas de selección del proyecto Cyber Weapon. Allí, donde se encuentran algunos de los más prometedores luchadores del mundo, se enfrenta a Ann Ling, a quien consigue derrotar tras un difícil combate. La joven, que queda muy impresionada por la habilidad de Ino, trata de intimar con el, dándose cuenta de que se encuentra destrozado por una antigua relación. Park, sin embargo, parece estar únicamente obsesionado con derrotar a Loneken, al que todos consideran el luchador más poderoso del proyecto. Tras retarlo en combate personal, ha de enfrentarse, para demostrar que es digno de ello, a la compañera de Loneken, Rosaland, una preciosa mujer gato con la habilidad de convertirse en pantera. Para sorpresa del protagonista, Rosaland demuestra ser una adversaria increíble, y tras unas espectaculares secuencias de combate, Park cae derrotado en tan sólo unos segundos de lucha. Loneken le explica entonces cuáles son los verdaderos objetivos del proyecto, que distaban mucho de ser la competición que Park esperaba que fuese.

Unos meses después, una noche en la que Park y Ling están hablando en un balcón, observan asombrados como un misterioso enmascarado penetra en las defensas del templo flotante y se dirige hacia las cámaras de contención de los demonios. A pesar de que intentan detenerlo, el intruso, que hace gala de unos grandes poderes mágicos, consigue su objetivo, que no era otro que liberar a Molitofu, el señor de los demonios, tras lo cual escapa. Ambos jóvenes observan asombrados la resurrección de la criatura, quien comienza a recrear su cuerpo con las computadoras y el metal que recubría la cámara. Mientras, el hechicero combate con Loneken y Rosaland, quienes han interceptado su fuga, pero el joven luchador, dándose cuenta de la resurrección del demonio, abandona el combate y se dirige al encuentro del monstruo, llegando en el momento justo para salvar a sus dos compañeros de una muerte segura. Todos los integrantes del proyecto, que han sido avisados de lo que está ocurriendo, se dirigen también velozmente al centro de contención, acompañados por uno de los maestros.

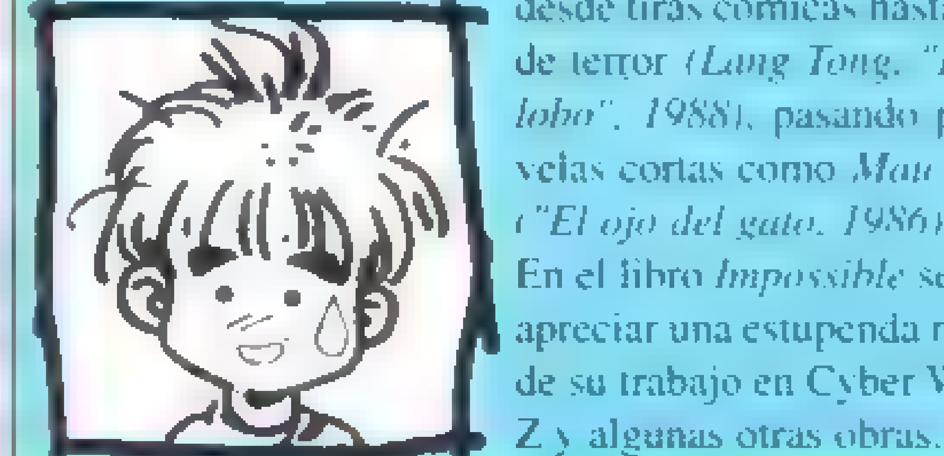
Por su parte, el hechicero, que ha conseguido paralizar a Rosaland en un descuido de ésta, continúa su fuga, pero se encuentra con Park y Ling, quienes consiguen desenmascararlo y revelar, para sorpresa de Park, que se trata de Motoko, el antiguo amor del joven. Viéndose incapaz de combatir a la mujer de la que aún está enamorado, y sin mediar más explicaciones, se marcha a ayudar a Loneken y al gran maestro en su combate contra el señor de los demonios, mientras Ling se enfrenta a la hechicera. Parece que ni los poderes combinados de todos los luchadores, a quienes se han sumado Curguar Guy y su esposa Tina Guy, miembros del ejército gubernamental de Estados Independientes, es suficiente para derrotar a su poderoso enemigo, pero éste, viéndose amenazado por la unión de Loneken y Park, decide marcharse llevándose consigo a Makoto, ya que ésta había sido la artífice de su renacimiento.

Desgraciadamente, y para el asombro de todos, Loneken cae salvando la vida de Park, sin poder hacer nada por evitar la fuga del demonio. Éste es llevado ante la presencia de un misterioso hombre que le obliga a servirle, demostrando que posee un poder superior al suyo. Curguar Guy, desesperado por la desgracia de Loneken, elige a Park para el proyecto Cyber Weapon, y le implanta una exoarmadura de combate como la que Luba llevaba hace años, con la que aumentará progresivamente su poder. Ling decide entonces, ya que Park se ha marchado del templo, someterse a un severo entrenamiento para aumentar su poder, y para comprobar cuánto ha mejorado se enfrenta a Rosaland (que está destrozada por la marcha de Loneken) y consigue vencerla. Mientras, se organiza un nuevo ataque contra el templo, comandado por el mismo Molitofu, en el que Tina Guy pierde la vida al interponer su nave entre los misiles atacantes y el monasterio de Shaolin, y... hasta aquí llega la historia publicada hasta el momento. Habrá que esperar al volumen seis para saber qué va a pasar.

DARKMIND

La bibliografía de Andy Seto

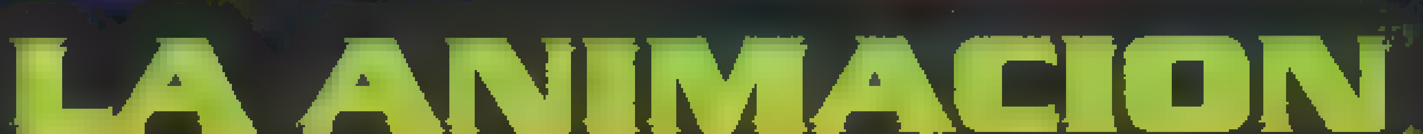
Desde su primera obra, *Ping Zong Xia Ying Lè ("la historia de un guerrero vagabundo", 1984)* hasta *Chau Zen Z ("Cyber Weapon Z", 1991-95)*, **Andy Seto** ha publicado desde tiras cómicas hasta series de terror *(Lang Tong, "El niño lobo", 1988)*, pasando por novelas cortas como *Mau Yan Er ("El ojo del gato, 1986)*.



En el libro *Impossible* se puede apreciar una estupenda muestra de su trabajo en Cyber Weapon Z y algunas otras obras.

El libro de ilustraciones Impossible. Se puede conseguir a través de Tonkam.

新 世 紀 的 誕 生



LA ANIMACION

La OVA de Cyber Weapon Z, cuyo primer capítulo fue editado a principios de 1996, aprovechando el enorme éxito que estaba teniendo en esos momentos el manwa, ha sido la primera serie de Hong Kong realizada íntegramente por ordenador. Todos los diseños, tanto las maquinarias como los personajes, fueron modelados en 3D y renderizados. La compañía Media Graphis Ltd., principal responsable del proyecto, ha realizado un buen trabajo, consiguiendo gran expresividad en los personajes (sí, casi tanta como la del cubo de mi fregona —JJ) y una fluida animación, pero aún dista mucho de alcanzar la calidad que debería tener una obra de tanta [illegible]. A pesar de estar magníficamente diseñados, el hecho de que tan sólo aparezcan [illegible] [illegible]jes me parece muy poca variedad, y el combate entre naves espaciales, [illegible]óricamente la parte más fácil de hacer de la OVA, ha quedado bastante pobre, combinando unos burdos efec[illegible] [illegible] sa diversidad de planos. [illegible] cial lo [illegible] [illegible]encias [illegible] [illegible]ntes, que te hacen creer [illegible] [illegible]ball con personajes renderizados. [illegible] sin necesidad de [illegible] un exceso, nos [illegible] antes del comienzo [illegible] y nos narra la historia del general Luba, quien, [illegible] Curguar Guy, comando una nave de combate a [illegible] para así acabar de una ve[illegible] guerra que está asolando nuestro planeta. Tras repeler un ataque de las fuerzas demoníacas, del que tan sólo sobreviven los dos protagonistas, alcanzan finalmente su objetivo, el palacio de Molitofu, el señor de los demonios. Allí, Curguar casi pierde la vida enfrentándose al guardián, un ser con la habilidad de asumir la forma y poderes de sus adversarios, y sólo consigue sobrevivir al encerrase a sí mismo en un campo de estasis. Luba, sin embargo, destruye al ser con una facilidad aplastante y obliga al mismo señor de los demonios a enfrentase personalmente a él. Tras un descomunal combate, el general demuestra ser muy superior a Molitofu y destruye al monstruo, [illegible]rrándose al tiempo en la dimensión oscura y asegurándose así de que [illegible] este nunca vuelvan ser liberados. Mientras, Curguar Guy, [illegible] recogido por su nave de combate, destruye el palacio según el [illegible] regresa a la Tierra a contar el increíble sacrificio que [illegible] por todos.

[illegible] capítulo finaliza justamente en el momento en que Park Iro llega al templo Shaolin diez años después, exactamente de la misma manera como empieza el manwa. Pero antes de llegar ve como el templo es atacado por una fuerza desconocida, tras lo que aparece un mensaje que anuncia que la historia continuará.

DARKMIND

DE CÓMO SE HIZO (O SE DESHIZO, SEGÚN SE MIRE)

Si esta OVA hubiera sido animada convencionalmente, a base de dibujos, probablemente hubiera sido una pequeña maravilla en la categoría «tú pon la cara, yo pongo el puño y verás qué risa». Por desgracia, la calidad de la animación 3D aplicada le da menos interés que ver de lejos una partida de "Street Klander I".

Oh, por supuesto, está hecha con una decena de Silicon Graphics ejecutando el programa de animación 3D Softimage (ver el *Making of* del final de la cinta). Hay destellos, halos orgánicos, llamas sintéticas, sistemas de partículas, explosiones... lo cual, por cierto, es parte del problema: cantan como **Pavarotti** con diarrea terminal. Es pura estética de videojuego. Pero vayamos por partes, como diría Jack el Destripador.

Los mejores coreógrafos de animación por ordenador aplican una regla de oro: la mejor manera de situar una cámara virtual es hacerlo como si fuera una cámara de verdad. Ejemplos básicos de esta práctica son *Toy Story*, *Babylon-5*, *Seaquest*... incluso *La Guerra de las Galaxias*. La amplia mayoría de películas «del espacio» tienen coreografías muy ortodoxas. Sin embargo, los infógrafos de Cyber weapon nos regalan una coreografía digna de una intro 3D antigua de videojuego, es decir: pongo la cámara fija, le digo que apunte automáticamente a la nave que se acerca disparada y que va a pasar al ladito, y, adelante. En el momento en que pasa la nave, la cámara pega en un cuarto de segundo un giro sobre su eje de al menos ciento sesenta grados. Eso se lo hace un operador a **George Lucas** y se traga la DykstraFlex con guindillas. En las tomas más tranquilas, la cámara flota bamboleándose de aquí para allá. En general, parece que estemos viendo una película rodada con la cámara exterior de un juego de combate aéreo.

Los personajes protagonistas, plasticosos ellos, tienen una expresividad consistente en tres posiciones: boca cerrada, boca abierta (hablando) y boca más abierta (gritando). Ya está. Eso sí, hay que reconocer que sus movimientos en las secuencias de combate son interesantes. Es algo así como una de *Bola de Dragón* en sus mejores momentos.

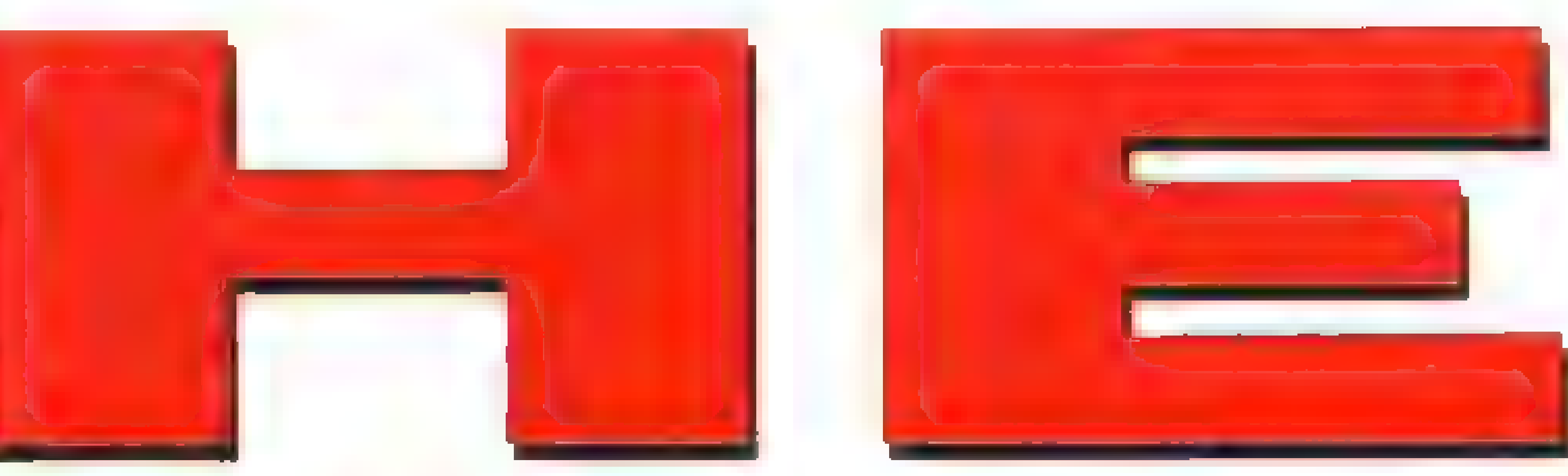
Los efectos especiales: como ya he dicho, muy vistos. El problema de los generadores de efectos de fenómenos naturales como humo, llamas, rayos y chispas, por sistemas de partículas, es que, o te los curras hasta que el ratón te dice basta entre sollozos, o cantan como **Carreras** con tenacillas bajo las uñas. Por explicarme, imaginad esta escena: el malo malísimo de la muerte agarra al héroe del cuello y le pega tal sopapo que lo lanza a cien por hora. Los pies del héroe van rascando el suelo, soltando humo desenfocado y fofo, chispas con halo excesivo, y un montón de TRIANGULITOS. A estas alturas.

El texturado de los objetos es correcto, en ese estilo «fotos de Micromanía demasiado oscuras». La originalidad de los modelados es una mezcla de la estética japonesa de los «mecha» espaciales más clásicos y la de los videojuegos.

Oh, está bien, lo reconozco. He salido a matar, y resulta un poco injusto: al fin y al cabo, no estamos hablando de una compañía de infografía, sino de un departamento improvisado en una editora de cómic, realizado por gente inexperta y primeriza en este tema. En términos de actitud y esfuerzo, el producto tiene mérito. El fallo fundamental es cinematográfico, no infográfico: posicionamientos de cámara, ritmos, etc. Simplemente, me temo que el enfoque tipo "demo de videojuego" es deliberada, y es claramente un error. Haced un acercamiento aislado, intentando valorar el vídeo por sus méritos propios. Si lo comparáis con la cinematografía infográfica actual, los fallos no os dejarán ver lo prometedor de algunas escenas, como las de lucha. Si consiguen un director de animación y se familiarizan con el software, el final de esta serie puede ser agradablemente distinto.

Juan Gómez Martín

REPORTAJE



HEN

A la hora de comentar un cómic o un anime, y sobre todo si se es un entusiasta del género o de la obra en particular, se tiende a ser bastante subjetivo: por esta razón los artículos suelen ir firmados. También es cierto que normalmente se trabaja (al menos en MangaZone) sobre la base más o menos lógica de que los lectores son aficionados al tebeo japonés, que están familiarizados con sus características básicas y disfrutan del género en sí. No os olvidéis, pues, de que aunque se va a intentar ser lo más objetivo y razonado posible, este texto está firmado.

HEN* y *Hen

Que nadie se engañe: *Hen* no es *HEN*. El primero es el título de un manga que **Hiroya Oku** comenzó a publicar en el Young Jump en 1993 y que ha finalizado tras trece volúmenes. Los personajes y situaciones son distintos de los de la segunda serie... o casi. Decimos casi porque en los primeros volúmenes de *Hen* (concretamente en el segundo) ya aparecen Azumi y Chizuru (las protagonistas de la segunda) en una pre-historia corta. La segunda serie *HEN*, que es la que comentamos en este artículo, se ha hecho a partir de esta historia. Además, como podéis ver en el resumen de la historia, en *HEN* acaban de aparecer todos los personajes de *Hen* integrándose completamente en la serie. En este manga, los primeros volúmenes son historias cortas en la línea general de la serie, y a partir del volumen tres hasta el trece se cuenta la historia de Sato y Suzuki, que comentaremos ampliamente junto con los crossover entre los dos cómics en un segundo artículo ya definitivo en el que daremos una visión global de la obra. Todavía no podemos ofreceros un análisis completo de la primera serie ni de las consecuencias del crossover con la segunda y viceversa, así que tendréis que esperar (ñiegh, ñiegh).

¿Pero qué es esto?

HEN es un manga inédito en occidente y que curiosamente apenas ha despertado interés alguno fuera de Japón, donde sí que goza de un éxito considerable, un culebrón televisivo de imagen real y recientemente una OVA que ya comentamos en nuestro primer número y de la que también tenéis información en este reportaje. El nombre de su dibujante y creador es **Hiroya Oku**, antes de esta serie un completo desconocido tanto en Japón como en el resto del mundo. El manga ha sido publicado por Shueisha en la revista Young Jump y ha sido recopilado en seis volúmenes hasta el momento.

Es precisamente en España donde gracias a la labor divulgativa de nuestros compañeros de Neko y de la disponibilidad del material a través de la tienda Tonkam de Barcelona, *HEN* comienza a conocerse y a tener una especie de fandom oculto y subterráneo. Porque la serie lo merece y porque quizá alguien se anime a editarla, le dedicamos esta primera toma de contacto.

Hemos utilizado tantas veces la palabra "atípico" para definir un manga o anime que nos impresiona por su novedad que ya ha perdido gran parte de su significado. Pero en este caso no hay más remedio que usarla. Comencemos con lo primero que llama la atención: el dibujo.

Absolutamente todas las viñetas de *HEN* son sangradas. Esto significa que se salen del papel, ocupando todo el espacio disponible. Además, en la mayoría de páginas hay sólo cuatro o cinco viñetas. Si a esto añadimos la predilección de **Oku** por la plumilla fina para dibujar y el hecho de que la edición en tomos se ha hecho directamente en formato Wide (más grande que el común), nos encontramos ante un manga de paneles enormes, muy detallados, casi cinematográficos. En ellos podemos apreciar un cuidado exquisito tanto en el dibujo de los personajes como en el entorno en el que se sitúan, siempre elementos urbanos de Tokyo tanto interiores como en exteriores. Este virtuosismo gráfico consigue dos cosas importantísimas: la primera es que el lector se sumerja en la historia de forma excepcional, se sienta envuelto por las viñetas y por lo que hay dibujado en ellas. La segunda, más importante todavía, es lo que podríamos llamar «efecto director». Un tebeo sin mucho texto y con cinco viñetas por página debería poder leerse de un tirón: sin embargo, resulta imposible prestar menos atención de la necesaria a esas amplias viñetas panorámicas que demuestran el dominio perfecto del encuadre del que hace gala **Oku**. Este efecto ralentiza la lectura hasta el ritmo adecuado para apreciar

todos sus detalles tanto a nivel gráfico como de historia.

Desconozco si el autor pretendía exactamente ésto dibujando de esta forma, pero el hecho es que así ocurre. No podemos decir que la historia se cuente a sí misma, pero el ajuste y planificación de las viñetas es el justo y adecuado para la historia que se está contando.

A la hora de dibujar a sus personajes **Oku** hace gala de una especial sensibilidad. La estilización de un tipo muy determinado de chico y chica y el peculiar cánon de belleza que aplica a sus personajes es a la vez convencional e innovador. Extremidades muy largas y enjutas, cuerpos cuasianoréxicos muchas veces desgarbados, y uno de los principales reclamos gráficos con los que cuenta este cómic, usado de forma claramente fetichista: los senos desproporcionados, redondos, tersos, neumáticos, imposibles y trotones de su protagonista Chizuru Yoshida. Sin embargo, sabe hacer tan tierna y apetecible a una protagonista como a la otra, que es bajita y está más bien plana.

En el apartado del guión podríamos decir que *HEN* toma como base el típico formato de la comedia estudiantil, ¡pero no! Nada de típico. De hecho, si los personajes de este cómic son todos adolescentes y jóvenes estudiantes es algo calculado y necesario para el impacto que conlleva la historia y que está íntimamente relacionado con la ya comentada estilización gráfica. En realidad la base sobre la que gira *HEN* es el personal planteamiento de la homosexualidad que realiza su autor. Continuando con el acercamiento al tema que hizo en la primera serie pero renovando algunos elementos, nos muestra un caso excepcional de amor homosexual. Después, como ya veremos en el segundo artículo que haremos sobre la primera serie y sus conexiones con la segunda, todos los límites y etiquetas comienzan a desvanecerse y el argumento comienza a intrincarse y a ponerse misterioso...

El hecho de que en un mercado tan saturado de cómics como es el japonés triunfe una obra como *HEN* demuestra que una gran parte de los lectores japoneses son muy inteligentes: están sabiendo apreciar el que una serie juegue con parámetros mil veces visitados y que aun así sepa innovar e inventarse a si misma. Espero que los fans españoles también hagan gala de tan buen gusto (ya lo están haciendo, de hecho) y que pronto podamos ver las aventuras de Chizuru y Azumi en castellano.

Luis Alís Ferrer

LA HISTORIA

© Hiroya Oku·Shueisha/TOEI Video/Tohokushinsha

O.V.A.

La [illegible] recién aparecida en Japón está basada en la segunda serie y tiene como protagonistas a Chizuru Yoshi[illegible] Azumi Yama[illegible]. En realidad, el primer episodio que [illegible] aparecido a la venta cuenta los ocho primeros episodios del manga, es decir, la escena en [illegible] del profesor Sushiaki Karasawa. Este es un joven profesor [illegible] la Momoyuri Koukou que se obsesiona con Chizuru tras verla en un anuncio de champ[illegible] [illegible] donde ella hizo de modelo. Cuando ve que él la va rondando, ella [illegible] a su casa, se ducha y se mete en su cama desnuda. Cuando él se dispone a hacer lo mismo, ella se escandaliza (bgrgmbl, son todas iguales [illegible]). Tras toda la noche [illegible] «piedra, papel y tijera» si se acuestan juntos [illegible], Chizuru esposa a la mesa a Sushiaki y se duerme.

La animación de este primer episodio es más bien normalita. Tampoco es que la historia permita muchas más florituras. Si hay algo que se han preocupado en animar minuciosamente ha sido [illegible] cosas grandes y saltarinas que avanzan hacia vosotros.

Bromas aparte, el diseño de personajes del OVA se ajusta [illegible] sin dificultades al dibujo de Oku y parece que el director ha sabido [illegible]

© Hiroya Oku·Shueisha/TOEI Video/Tohokushinsha

Chizuru Yoshida es una estudiante de la Momoyuri Koukou (Escuela Superior). Con dieciséis años de edad, es inteligente, buena en los deportes, ambiciosa y con iniciativa, con mucho carácter, y sobre todo, con un rostro hermosísimo y un cuerpazo de impresión. El efecto que produce sobre los hombres de todas las edades es devastador. Es la chica más guapa del colegio con diferencia, recibe declaraciones de amor casi a diario... los primeros episodios del manga en los que juega cruelmente con el profesor Karasawa nos muestran la peculiar filosofía de la vida (y de casi todo lo demás) que ha adoptado esta chica.

© Hiroya Oku·Shueisha

Chizuru vive en casa de Hiroyuki, un cantante de un grupo de rock que es muy popular entre las chicas. Tras una discusión (él estaba con otra chica en la cama), ella sale de su apartamento y él la sigue hasta el ascensor, disculpándose y diciéndole que sólo está interesado en ella. En ese momento entra una chica muy aniñada e infantil, con los ojos grandes y el pelo negro en el ascensor. Chizuru la mira con cierto desprecio, ella se sonroja y se presenta: Azumi Yamada, de la puerta dieciocho, acaba de mudarse a Tokyo desde Fukuoka. Acto seguido se cierra la puerta del ascensor y Azumi baja con ellos completamente colorada mientras se besan.

Al día siguiente Azumi y Chizuru se vuelven a encontrar en el patio de la escalera. Cuando Chizuru ve a Azumi con el traje de su Escuela Superior, le da un ataque de risa: pensaba que era una cría de shogakkou (Escuela Primaria). Azumi propone ir a clase juntas pero Chizuru la desprecia. Sin embargo, Chizuru más tarde la busca con la mirada y no la encuentra. Ya en el colegio, Azumi se presenta delante de toda la clase (hasta el profesor le dice que parece estudiante de primaria) y al sentarse, siente la mirada de Chizuru y le sonríe. "Me pone súper nerviosa...", piensa Chizuru. Es ya la segunda vez que siente algo parecido desde que vio a Azumi por primera vez.

Un tercer encuentro en el pasillo, después de clase. Chizuru se queda sin habla. Se pone roja, le tiemblan las piernas y sale corriendo completamente azorada. Desorientada, comienza a plantearse lo que ocurre: la única explicación que encuentra es que Azumi le gusta y ella se ha vuelto lesbiana. La primera reacción es de rechazo. Intenta odiarla con todas sus fuerzas.

Tras una escena en la que se emociona increíblemente cuando ella entra en clase, y después del lógico escepticismo inicial, realiza algunas pruebas: se imagina enrollándose con cualquier otra chica y casi vomita. Cuando hace lo mismo imaginándose a Azumi, se excita de

forma prodigiosa. Aunque lleva ya mucho tiempo acostándose con hombres adultos, es la primera persona con la que le ocurre tal cosa. "¿Será mi primer amor?", se pregunta. Sus compañeras de clase le hablan de Azumi, le dicen que pensándolo bien es muy guapa: el corazón de Chizuru pega un brinco.

La prueba final: está en el apartamento de Hiroyuki haciendo el amor con él, más bien fría y rígida. "Me gustan los hombres", se repite. Comienza sin querer a pensar en la casa de al lado, donde vive ella: "al lado Azumi estará comiendo, viendo la tele, o leyendo un libro, o en el baño...". A continuación comienza a disfrutar como pocas veces y llega a tener un orgasmo explosivo, para satisfacción del pobre Hiroyuki, que cree que es gracias a él.

Mientras Chizuru se libra de sus últimos prejuicios mentales ante el hecho de ser lesbiana, Azumi también se percata su extraño comportamiento, y cree que sus reacciones con ella significan que Chizuru la odia. Pero un día en el metro, un viejo comienza a meter mano a Chizuru delante de Azumi, y ésta no duda en ir y salvarla. Bajan del metro y Azumi dice que pensaba que ella la odiaba. En un arrebato y emocionada porque para sacarla del metro Azumi le ha dado la mano, Chizuru le dice (más bien le grita) que le gusta. Acto seguido Chizuru tiene que hacer como que no es lesbiana, porque es lo que ha pensado Azumi (lógico), y que sólo le gusta como amiga.

Por su parte, Hiroyuki está cada vez más enamorado y emocionado por el cambio en el carácter de Chizuru (está más sensible y femenina desde que está colgada por Azumi), y le pide en matrimonio. Ella dice que no, que está enamorada de otra persona. Chizuru acaba confesando que se ha enamorado de Azumi, la vecina. Hiroyuki no sale de su asombro. Al día siguiente, aprovechando que Chizuru tiene club de baloncesto, intenta camelar a Azumi para acostarse con ella. Pero ésta demuestra que es una cría completamente inocente: cuando Hiroyuki le dice "vamos a hacerlo juntos", ella se va y aparece con una flauta creyendo que se refería a tocar música.

Entra en escena Ryuichi Kobayashi, un nuevo personaje. Es un chico bajito pero guapo y simpático que en un principio se queda impresionado al ver a Chizuru pero después se enamora perdidamente de Azumi, la cual parece que también le corresponde. Ante tal panorama, Chizuru traza un plan, y emborracha a Ryuichi para acostarse con él, pero al final no consigue hacerlo pensando en la tristeza de Azumi. Ésta y Ryuichi son miembros del club de cine de la escuela y mientras ruedan una escena de la película que ha ideado Ryuichi, una desesperada Chizuru se salta el guión a la torera y declara su amor a Azumi. Ella la rechaza delicadamente. Chizuru rompe a llorar y le dice que se vaya a cualquier lado, donde no pueda verla. Así lo hace, y entonces Chizuru (que estaba delante de las cámaras y de medio colegio), con lagrimones corriéndole por el rostro, se confiesa lesbiana y enamorada de Azumi Yamada. Después dice que se acostará en ese mismo lugar, delante de todos, con los cinco chicos que quieran hacerlo. Dos profesores llegan a tiempo para evitar la catástrofe.

Chizuru desaparece: deja de vivir en casa de Hiroyuki y comienza a faltar a clase. Se dedica a vagar sin rumbo por la ciudad, jugando en los game center al *Street Fighter*, yendo al cine, a las hamburgueserías... Un día en el metro conoce a una chica que es clavada a Azumi Yamada y que se llama Izumi Sugita. Sorprendentemente, Izumi ya conocía a Chizuru, sabe lo de su amor por Azumi, es lesbiana y quiere acostarse con ella. Aunque Chizuru está reticente, va a casa de ella, que le da una droga afrodisíaca. En realidad es un somnífero, y Izumi ha llamado a su hermano para que se acueste con Chizuru mientras ésta duerme. Sin embargo, Chizuru había llamado por teléfono a Azumi (que no sólo ha perdonado a Chizuru sino que la echa de menos) y en ese momento llega a casa de Izumi: sólo con olerla desde el cuarto de arriba, Chizuru se despierta y se va corriendo.

Azumi comienza a cambiar su relación con Chizuru. Aunque ella no es lesbiana y sabe que Chizuru lo es y que está enamorada de ella, quiere ser su amiga y estar a su lado. Chizuru intenta rehacer su vida y vive durante un tiempo con un modelo famoso llamado Yutaka Kawashima, y más tarde con una familia. Aparentemente, Kawashima muere de SIDA, aunque en las noticias se dice que murió de un disparo. Chizuru comienza a sospechar que ella también está contagiada y que todo ésto tiene relación con los sueños de muerte de recientemente está teniendo Azumi: finalmente todo se desmiente.

Al final del sexto volumen, el último aparecido en Japón hasta la fecha y a la espera de que aparezca el séptimo, ocurre un hecho excepcional que cambiará el destino de todos los personajes: el edificio en el que Chizuru vivía con una familia se hunde por un temblor de tierra mientras ella bajaba por las escaleras. Una pared entera cae encima de ella, sepultándola. Cuando Azumi ve ésto en las noticias, sale de casa corriendo hacia allí para desespero de su madre. En el momento en que Chizuru recobra el sentido bajo la pared, se da cuenta de que está encima de un chico joven al que no puede ver la cara. Cuando finalmente salen de debajo de los escombros, nos damos cuenta de que el chico es Suzuki.

Lo habléis oído bien: Suzuki, el protagonista de la anterior serie *Hen*. Y con él llegan todos los demás personajes: su hermana, Sato y Oku. La interrelación entre estos personajes será lo que defina la historia a partir de ahora. Es más: de repente Chizuru y Yamada han desaparecido y Oku se dedica últimamente a seguir con los personajes de la primera serie. Posiblemente estemos cerca del desenlace final: os mantendremos informados acerca de ello si sintonizáis con nosotros todos los meses (*todos* significa que también os tenéis que comprar el nº 1, bergantes).

Luis Alís Ferrer

ANIMELOMANIAS

Título: City Hunter
Ref.: Epic/Sony 32-8H-119
Duración: 44' 52"

1. City Hunter (Ai yo Kienaide)
2. Cool City
3. Mr. Private Eye
4. Midnight Lightning (Instr.)
5. Blue Air Message
6. Get Wild
7. The Ballad of Silver Bullet (Instr.)
8. What's Goin' On
9. Blood On The Moon (Instr.)
10. Give Me Your Love Tonight

Este primer CD de *City Hunter* recoge las canciones y temas instrumentales más clásicos de la primera serie. Globalmente es el más puro ejemplo de anime pop tradicional (me quedo con el término, Juan), temas rápidos y sonoros, que responden perfectamente al espíritu de la serie. Es como escuchar versiones japonesas de BSO de *007*. Mención especial merece el sexto tema, de TM Network, con el que finalizaban todos los episodios, y que es toda una demostración de cómo hacer una canción con ritmo y clase. De lo único que puede pecar este CD es de que los temas lentos e instrumentales —el séptimo, el noveno y el décimo— se quedan a mitad de lo que pretenden, al ser muy poco orquestales y tener un tono inapropiado. La gran excepción es el tema instrumental de la cuarta pista, que usualmente se utiliza en las escenas de acción, y que mantiene el ritmo trepidante que caracteriza al CD. Una de las mejores adquisiciones que puedes hacer si te gusta la música al viejo estilo de James Bond, que no abusa en exceso del sintetizador.

Este CD es el primer volumen de la banda sonora de la segunda serie *City Hunter 2*, y del mismo modo que la serie de TV, es como el paso siguiente al anterior. Cada una de las pistas es una auténtica maravilla, y además de conseguir mantener el mismo espíritu que el anterior CD arriba comentado, los temas rápidos tienen una mayor variedad y los lentos, donde fallaba el anterior, poseen un mejor acabado (aunque sigue faltándoles algo), como globalmente todo el CD. Los dos temas más sorprendentes son los compuestos por PSY-S, el segundo y el séptimo, que son una mezcla entre pop y rock duro, y también merece la pena mencionar el cuarto tema, de **Momoko Kitadai**, que es una auténtica delicia. El mayor defecto sigue estando en los tres temas instrumentales, que son tan vacíos como los del primer CD, aunque consiguen darle un ambiente a lo años cincuenta. Es uno de esos CDs que no te arrepientes de comprar. El volumen dos de la banda sonora de esta serie tiende a seguir la misma línea (y no nos cabe).

Título: City Hunter 2 (vol. 1)
Ref.: Epic/Sony 32-8H5029
Duración: 51' 01"

1. Chance
2. Angel Night
3. Domino Target (Instr.)
4. Your Secrets
5. City Heat
6. Fantastic Splash (Instr.)
7. Earth
8. No No No
9. Lady in the Dark (Instr.)
10. Super Girl
11. Lonely Lullaby

Título: City Hunter 3 (vol. 1)
Ref.: Epic/Sony FSCB 1019
Duración: 58' 09"

1. Running to Horizon
2. A Love No One Can Change
3. Forever in my Heart
4. Just Like Magic
5. Shy ni Sexy
6. The Pressure
7. Candy
8. Requiem (Instr.)
9. Midnight Rain
10. Asuko-Naretara

Al contrario que en los otros dos aquí comentados, en este primer volumen de la recopilación de temas de la tercera serie *City Hunter 3* predominan los temas lentos y orquestales sobre los roqueros. Estos rompen con lo que los dos anteriores habían marcado y alcanzan una soberbia calidad, especialmente el tercero y el noveno, auténticamente deliciosos. Mantienen al tiempo el mismo listón bastante alto en los temas rápidos y marchosos como la cuarta pista, Red Monster, e incluso el único tema instrumental, Requiem, es sencillamente soberbio. La segunda pista introduce un drama (una especie de interpretación radiofónica en la que aparecen los personajes de la saga) de varios minutos antes de la canción, muy correctamente realizado y que ambienta con el tema en cuestión. Sin duda alguna, es el mejor disco de los tres que hemos comentado, y la mejor adquisición que puedes hacer si te gustan las canciones de anime melódicas. Existe un segundo volumen de BSO de *City Hunter 3* además de este.

DARKMIND

Namie Amuro

A nivel de popularidad, **Namie Amuro** es la Spice Girl japonesa, o incluso más famosa aún. Desde hace ya un par de años, **Amuro** es la cantante japonesa de más éxito, y ha conseguido salirse del impepinable círculo de idol singer que rige los destinos de la mayoría de cantantes japonesas. En 1989 **Amuro** fue descubierta a los doce años (último curso de escuela primaria en Japón) en una academia de actuación de Okinawa, lugar de donde procede. Comenzó a tomar clases de canto, actuación y baile, participando ya en algunos actos públicos. En 1992 formó el grupo «Super Monkeys» junto con otras cuatro chicas de su escuela y lanzaron el single *Mr. U.S.A.* En Marzo de 1993, tras una buena acogida del single, las cinco chicas se trasladan a Tokyo buscando dar el empujón definitivo a su carrera musical.

Poco después de llegar a Tokyo, una de las chicas decidió abandonar el grupo y el nombre del grupo cambió a «Super Monkeys 4» para el lanzamiento del segundo single *Dancing Junk*, canción que se utilizó como ending de la serie de anime de ninjas *Nintama Rantaro*. Tras un año de trabajo duro y de muchas horas al día practicando canciones y coreografías, resultó evidente que **Amuro** era la más dotada de las cuatro para el baile y el canto, así que en Julio de 1994 y aprovechando el lanzamiento de su cuarto single, el grupo cambió su nombre a «Namie Amuro with Super Monkeys». Cuando lanzaron su quinto single *Try Me* en Enero de 1995, las ventas alcanzaron el record de 750.000 copias. El mérito de este éxito era en gran parte de **Namie**, cuya popularidad crecía como la espuma. **Tetsuya Komuro**, el productor número uno del país, produjo el primer single en solitario de **Amuro** con la nueva discográfica Avex Trax, tras abandonar la etapa de «Super Monkeys» con Toshiba Emi. Este nuevo single con **Komuro** vendió 1.350.000 copias, y los singles posteriores con él no han bajado del millón de copias. Hoy día, con diecinueve años (cumple años el 20 de Septiembre) **Amuro** es la chica más deseada y admirada del país, ha participado en decenas de anuncios televisivos, apariciones en programas de TV e incluso una película. La guinda la pone el reciente videojuego para Sega Saturn llamado *Digital Dance Mix* en el que la protagonista es un modelo poligonal altamente detallado de **Amuro** que baila y canta exactamente igual que ella gracias a los más modernas técnicas de captura de movimiento.

Luis Alís Ferrer

Semana del Cómic en Valencia

Organizada por la Facultad de Bellas Artes y la Universidad Politécnica de Valencia, se celebró del 12 al 14 de marzo (justo antes de la Plantá, para que hubiese «ambientillo»). Entre stands y expositores de editoriales y tiendas de cómic, se sucedieron mesas redondas, exposiciones y desfiles y charlas de autores y editores.

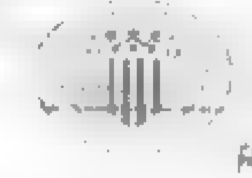
AL SALÓ D'ACTES DE LA FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

12 de Març

13 de Març

14 de Març

ORGANITZA:



Entre los principales autores presentes en el evento podríamos citar a **Max** (*Peter Punk*), **Gilbert Shelton** (*Not Quite Dead*), **Rafa Fonteriz** (*Iberia*), **Paco Roca** (portadista de El Víbora), **Juanjo Sarto**, **Elio Mira**. Desgraciadamente, nada de manga, aunque después de escuchar a la mayoría de los asistentes (ojo, no todos), no resulta del todo extraño. Aquí os ofrecemos una pequeña valoración del resultado final de la Semana por parte de sus organizadores.

—¿Cuándo hablasteis del manga?

En la conferencia «TeBeO que no Te BeO» se habló del manga como una superproducción. Se dijo que el artista manga no existe, existen artesanos encargados de las distintas partes del trabajo: fondos, siluetas... (¿¿?? —JJ). Al día siguiente, en la conferencia sobre cómic americano, estalló la disputa porque los asistentes se sintieron ofendidos ya que el día anterior se había comparado el manga con el cómic americano. Por la tarde, sin embargo, Berenguer (Ediciones La Cúpula), que vivió tres meses en Japón mientras buscaba material para publicar, defendió el manga en tanto en cuanto tenga calidad, como cualquier otro cómic.

La principal preocupación que flotaba en el ambiente era el dinero. Se hablaba de la crisis del cómic, de que si ya no se vende, etc. Que, por otro lado era lo único bueno que se le encontraba al manga: que vendía.

—¿Cómo se desarrolló la Semana en general?

Bastante bien. No fue un Salón del Cómic que reuniese a miles de personas a la vez, pero el flujo de público fue constante. Hubo casi 30 personas entre conferenciantes e invitados, lo cual es mucha gente a la hora de hablar de un acto así. Además todos comparecieron sin cobrar, por amor a la causa, y con que alguien se haya aficionado al cómic nos daríamos todos por satisfechos.

—¿Se hizo algo más de manga?

Muy poco, poco más que el material que trajeron las distintas tiendas. Incluso éstas eran un poco reticentes, posiblemente debido a la predisposición del público. Lo que sí fue un exitazo fue la proyección de *Ghost in the Shell*. Tuvo que ser un ejemplar propio de la película, porque no hubo tiempo de pedir una a Manga Films, ni un «cómo se hizo», ni nada... Pero al final gustó, hubieron aplausos, ohs, flipadas y el típico comentario final de «es que estos japoneses...». Cuando vino la televisión, sobre todo Antena3, sí que se pusieron en contacto con Manga Films para solicitarles material, y ellos encantados, sin ningún problema. La televisión sí que hizo más incapié en el tema manga, pareció incluso que en la Semana se le había dado más importancia de la que se le dio.

Estos son algunos apelativos buenos y malos dados al manga en esta semana del cómic.

—Buenos

- Maravilla industrial
- Nuevo arte socialista (como lo hacen entre 7 u 8...¿☺)
- La salvación del cómic

—Malos

- Artesanos y no artistas
- Despersonalizado
- Unas tetas, una hostias y ya está.
- Bazofia
- Aberración del tebeo
- Marco y Heidi me gustaban más

—¿Y la financiación? ¿Ha sido difícil de pagar?

No veas. Hubo que hablar con el vicerrector de cultura de la UPV para conseguir el billete de avión de los invitados del día catorce, y con el decano de la facultad para pagarles el alojamiento. Fue más difícil que sacar una muela sin anestesia. Por no hablar de la cartelería, que hubo de acabar pagando la delegación de alumnos. En fin, infraestructura, permisos (muy importante, aunque no es dinero), y todo el trabajo de organización... si no hubiera sido por la delegación de alumnos de Bellas Artes y todos los anteriores, hubiera sido imposible. Y eso que el proyecto era único en Valencia y les entró por los ojos, que si no, ni eso.

Pues muchas gracias a los organizadores, María Navarro Diego como delegada de cultura de la UPV y a Alex Muñoz Ariño como organizador y director de Malo Malone, por la información y ayuda prestadas para dar a conocer el cómic un poco más a todos.

MangaZone

Hablando Japonés

La Invasión del Japlish

La cultura japonesa se ha caracterizado a lo largo de los siglos por su hermetismo y por su exacerbado seguimiento de su tradición, tanto en las costumbres como en los aspectos lingüísticos. De hecho muchas de las personas que empiezan a estudiar el idioma acaban dejándolo por imposible, ya que al no ser una lengua de origen latino dificulta mucho el aprendizaje por analogía. Una de las ventajas del estudioso de lenguas es que adquiere una mayor asimilación debido a los paralelismos léxicos y gramaticales, lo cual con el japonés no ocurre.

No obstante, la evolución del japonés en las últimas décadas del siglo XX está reflejando una teoría completamente contraria a esta tendencia, sobre todo en el campo de la juventud o la *shinjinrui* (nueva generación/generación X). Y ya que el manga es quizás el ámbito cultural más patente de este público, en él podemos encontrar una clara prueba.

El inglés es en Japón, más que la lengua con la que pueden comunicarse de manera internacional con el resto del mundo, una moda que denota modernidad, frivolidad. Antes, a través de una carta se podía adivinar el nivel cultural de la persona por el porcentaje de kanjis utilizados. Ahora las juventudes niponas intentan hacer uso del mayor número de palabras occidentales japonesizadas, y a ser posible, ni siquiera en katakana, sino directamente con el alfabeto occidental. Tal vez se deba a la influencia del «imperio americano», que no sólo se extiende a la vestimenta, películas, o tendencias musicales (hay que resaltar también el uso de estribillos en inglés en la canciones japonesas) sino al ámbito de la lengua. Por eso no es extraño oír a los japoneses exclamaciones como "okey" en lugar de "yoshi", o decir "cool" en vez de "sugoi". Empecemos ya con algunos ejemplos claros del mundo del cómic japonés.

Uno de los casos más abundantes y que más saltan a la vista es la costumbre de que los títulos sean parcial o íntegramente en inglés. Ya sean semanarios como Big Comic, Be Love, Young Jump, Shonen Jump, Shonen Sunday, Shonen Magazine... o títulos de series: *Dragon Ball, Be Boys, Maison Ikkoku, Touch, Nine, City Hunter, Bastard!, Kimagure Orange Road, 3x3 Eyes, Dominion, Gunsmith Cats, Gunbuster*, ... todos ellos subtitulados en katakana. ⇨

JUMP COMICS CITY HUNTER 33

涙のペンダントの巻

© Tsukasa Hojo·Shueisha

⇦ En el título de este capítulo de *City Hunter* vemos una muestra de vocablo inglés introducido para sustituir al término japonés. A veces esta práctica se extiende hasta el punto en el que el vocablo japonés es enterrado por completo: "namida no pendant", que podría traducirse literalmente por "el colgante de lágrimas". El término, por supuesto, viene del inglés "pendant".

En el manga de género deportivo es corriente el uso del término inglés. El béisbol o el fútbol son tal vez los dos casos en los que ocurre más a menudo: en esta serie de béisbol el uso de la palabra strike, que se ha extendido a todos los idiomas que practican el deporte. O este "one out", donde el número, que podría haberse conservado en japonés, aparece junto con la preposición out formando una sola palabra. ⇨

© Shinji Mizushima·Kodansha

© Naomasa Matsuda·Kodansha

⇦ Veamos este ejemplo en el baloncesto, en la serie *High 5*. La terminología técnica sigue utilizándose: "difensu bakku" (defense back). Una simple transcripción al katakana.

© Haruto Umezawa·Shueisha

⇦ "Hareluya" es el título de este capítulo de *Boy* donde vemos cómo el hecho de que en japonés no se haga distinción entre la r y la l causa curiosas transcripciones.

En este capítulo de Maison Ikkoku la autora no sólo utiliza el inglés de forma íntegra en el título, además de usar el inglés para numerarlo (Part•3) sino que además juega con un doble sentido que también se entiende desde el punto de vista del japonés. "Tel you sweet" No, no hay un error, sino un juego fonético, ya que la doble l y la l simple se pronuncian igual en inglés y, sobre todo, en su transcripción al japonés (ter(u)-tel(u)). A lo largo del capítulo los dos personajes enamorados intentan comunicarse a través del teléfono. La gracia está en el término "tel", que es una abreviatura común de "teléfono" y por otra parte se usa como verbo "tell". ⇨

© Rumiko Takahashi·Shogakukan

Otro género en el que se utiliza el inglés con mucha frecuencia es el shojo manga. Las mujeres, muy a favor de salir de su papel local y tradicional, usan el inglés como medio de escape hacia la libertad de expresión, como camino hacia la sensación de sentirse mujeres del mundo que están a la última moda. Vemos algunas pruebas en "Tenka Gomen". El personaje principal muestra una anglofilia exagerada. En tres de cada cuatro diálogos el inglés está presente:

"Raibaru to iu ka" ("¿Qué hay con respecto al rival?", o simplemente "¿Y el rival?"). Como ya se habrá observado la palabra elegida es "rival" simplemente transcrita al japonés como ya se ha venido viendo.

Unas viñetas más tarde se nos presenta un típico caso en el que dos palabras del inglés se fusionan para formar un solo término, así como en "wa-puro" (word-pro/word processor) o "pasokon" (perso-con/personal computer): "purodebyuu?" (¿Debutar de manera profesional? o ¿Un debut profesional?)

Lo que nos interesa destacar es el uso de purodebyuu que vendría de pro-debut, es decir professional debut, donde al igual que en el inglés el primer vocablo se usa de modo abreviado.

© Yohko Shoji-Kodansha

© Ken Akamatsu-Kodansha

En la Shonen Magazine nos encontramos de nuevo con un juego de palabras entre el inglés y el japonés. Se trata del título de esta serie: Ai ga tomaranai («el amor no se detiene»). El kanji de amor se omite y se opta por usar el roma-ji, aunque a primera vista parezca un kanji; la subtitulación sigue siendo en katakana. Bien, pues la gracia está en el título del capítulo: "A-I think so" El pronombre personal en inglés se mantiene, a su vez esta unido por un guión a la A, lo que nos hace leer ai (amor) de nuevo, y además da la coincidencia de que el pronombre por sí solo se pronuncia "ai". Rebuscado, ¿no?

Otro ejemplo de ésto lo encontramos en "HEN" del Young Jump. Tenemos el kanji (hen) y su transcripción debajo como es habitual, pero no al katakana sino al roma-ji. Hen en japonés quiere decir extraño, raro. Pero como ya sabréis, en inglés quiere decir gallina o cobarde.

© Hiroya Oku-Shueisha

Y con esto acabamos. Esperemos que esta tendencia cada vez más exagerada de usar el inglés no llegue hasta el punto de hacer peligrar la lengua japonesa como integridad étnica y única, o acabaremos hablando en inglés con partículas japonesas. Nosotros, el mes que viene, más.

Jordi Tordera Juan

El Mundo de las flores y los sauces

Todo lo que rodea este mundo es misterio y dulzura. Es un mundo aparte dentro de las grandes ciudades. Preciosas casas de citas llamadas *machiai*, hechas de madera, con delicados paneles de papel de arroz o *shojis* y tranquilos jardines floridos que embriagan los sentidos con el aroma de sus flores. Rodeadas por tapias pintadas de negro que son como pequeñas fronteras que las separan del mundo real.

Cuando se atraviesa esta frontera, la ciudad y todo lo que la forma (los ruidos, las prisas, las aglomeraciones), todo desaparece. Y es como si hicieras un viaje en el tiempo al antiguo, apacible y romántico Japón. Ves el pequeño jardín que invita a la paz y a olvidar todos los agobios. Caminas en dirección a la puerta principal, y cuando llegas al umbral, éste se abre con un ligero rozar sobre las guías, y entonces aparece el suave rostro de la dueña, quien con su sonrisa y sus humildes gestos nos invita a adentrarnos aún más en el plácido mundo de las *Geishas*.

Nos descalzamos y seguimos a una de las camareras a través de un pequeño laberinto de *shojis*, hasta llegar a nuestro reservado. Allí, sentados a la mesa y sobre suaves cojines de seda, nos preparamos para comenzar nuestra velada. Al instante se abre una de las paredes laterales, y por ella aparecen cuatro hermosas mujeres, vestidas con elegantes kimonos de seda teñidos con suaves colores, en los cuales florecen bellas flores que los adornan; su rostro, blanco por el polvo de arroz; sus labios rojos, resaltados por el carmín; y su pelo negro, recogido en un moño gracias a innumerables agujas encargadas de mantener el peinado. Son como dulces muñecas de suaves movimientos.

Tras presentarse, se sientan a nuestro lado sobre sus talones, dispuestas a entretenernos y a satisfacer nuestro más mínimo deseo. A través de la puerta por la que hemos entrado aparecen las camareras, que comienzan a servirnos. El menú, compuesto por 15 ó 20 platos, es lo menos relevante, aunque cabe destacar varios de ellos. Por ejemplo, los inicios con algunas tapas, presentadas en minúsculas cestas de bambú trenzado, con un ermitaño rebozado con yema de huevo en polvo, una «castaña» con su cáscara cortada en picos —aunque en realidad la castaña era de hígado de ave, y la cáscara, imitación perfecta, de masa de pan asada—; se añadía también una flor muy pequeña de crisantemo y un limón en miniatura. Luego se nos puede servir un *Sashimi* o pescado crudo, compuesto por varios platos con unas rodajas de atún rosado, de dorada, de lenguado y un camarón crudo, conjunto adornado por una flor amarilla con un poco de berro rojo y una zanahoria tallada en espiral. Y como último plato destacable, se nos presenta en una pequeña tetera un delicado consomé de setas a las hierbas.

Durante toda la cena, nuestras compañeras se esfuerzan por mantener las pequeñas copas llenas y la conversación alegre. Una vez terminada la cena, una de nuestras *Geishas* toma en sus manos un *shamisen* (un instrumento parecido a la guitarra de tres cuerdas). De él comienzan a fluir suaves notas nostálgicas que evocan momentos de un pasado más romántico, mientras otra la acompaña recitándonos algunos poemas.

Es obligación de toda *Geisha* conocer canciones y poemas de todo género, además de saber tocar varios instrumentos musicales como el anteriormente nombrado *shamisen*, varios modelos de flauta entre los que cabe destacar el poderoso *shakuhachi*, *kotos* (un arpa horizontal y

larga), tambores para la danza y el teatro, y el extraño *sho*, una especie de pequeño órgano manual de bambú utilizado para la antigua música coral llamada *gagaku*. Aparte de los instrumentos, una *geisha* debe de hacer todo tipo de juegos malabares con platos, palillos, frutas, etc., y, cómo no, deben saber un poco de todo, tener tema de conversación.

Nuestras compañeras *geishas* nos deleitan con su presencia. Como ya ha terminado la cena, se nos trae un *sake*, más «peligroso»; el *sake* es un vino extraído de la fermentación del arroz, y es una bebida algo tramposa, de un sabor suave, que para nosotros los occidentales es casi insípido (pues estamos acostumbrados al sabor con más cuerpo del vino de uva). Peligroso, pues aún y con ese sabor tan suave, tiene tanta o más gradación que el vino. Y sube con mayor velocidad.

Esto anima la conversación, eliminando las últimas barreras de la timidez de los comensales. A partir de este momento, la conversación se vuelve mucho más distendida (no quiero decir en ningún momento que se llegue a estar borrachos; una de las virtudes del hombre japonés es saber hasta qué punto debe llegar, pues en un estado de embriaguez total se dicen cosas que podrían molestar al compañero, y sacar a la luz secretos que no deben de ser desvelados). Así, entre copa y copa, risas y conversación, la velada se hace amena, y todos pasamos

las horas hasta que llega el fin de la velas, más o menos las dos o las tres de la madrugada. Entonces, poco a poco salimos de la casa *machiai* y nos dirigimos a nuestros coches, y volvemos a nuestra casa.

Así, más o menos, sería una fiesta de *geishas* real, y hay que resaltar el término real. Para poder disfrutar de una fiesta así, debemos cumplir algunos requisitos de nada: primero, se debe ser realmente japonés; segundo, se ha de ser un japonés realmente rico —una cena de este tipo, y contando con *geishas* de alto standing, puede salirnos por la nada despreciable cifra de diez o doce millones de yenes, o sea, cualquier cosa—; y tercer punto, en el caso de ser un extranjero *gaijin*, estar considerado como prácticamente japonés, algo realmente difícil. Pero si no se cumple alguno de los puntos anteriormente

enumerados (normalmente se falla en los tres), siempre nos queda la posibilidad de o bien tener un gran amigo japonés que nos quiera invitar a una cenita de este tipo, o acudir a ella por negocios.

Si no es así, la cosa puede resultar realmente peliaguda, es muy difícil (yo diría casi imposible) que a un *gaijin* lo acepten en una *machiai*. La sociedad japonesa puede ser realmente racista al tratarse de algunas costumbres, son reacios a permitir que personas de otros países ahonden demasiado en sus tradiciones. No por egoísmo o por la simple excusa de racismo, ni mucho menos. Tenemos que reconocer que el mundo de las *geishas* nos es algo incomprensible. Si no, hagamos una pequeña reflexión: ¿para qué existen las *geishas*? La respuesta es algo ambigua. La misma *geisha* respondería que existen para servir sake. Parece ser simple, pero a la vez precisa. No van más allá de eso, simplemente se dedican a servir sake a los hombres mientras éstos hablan de sus cosas, de trabajo o negocios. El japonés que se puede permitir este tipo de cenas encuentra que su casa es demasiado modesta para poder honrar a sus invitados. Así, ¿qué mejor lugar para poder reunirse que una *machiai*? Con un servicio y una atención impecable, uno queda como un señor delante de sus invitados, y además se evita el engorro de tener que acomodar la casa para una reunión.

Gonzalo-B. Tello

Maikos, las aprendizas de Geisha

En occidente hablamos de la *geisha* como si hablásemos de una prostituta japonesa. Realmente eso sólo es un mito. El término *geisha* proviene de la unión de las sílabas *gei*, que significa arte, y *sha*, persona: artista. En su origen, *geisha* podía ser tanto un hombre como una mujer, aunque poco a poco la profesión se fue convirtiendo en un monopolio femenino. Así ha perdurado hasta la actualidad, donde sólo encontramos desempeñando esta honorable profesión a las mujeres.

La profesión de *geisha* no es fácil. El mero hecho de entrar como aprendiz *maiko* es toda una hazaña. Imaginemos que tenemos una hija de unos doce o trece años, y que la niña decide adentrarse en este secreto mundo. Debe ante todo decidir a qué ciudad irá a estudiar. Las más relevantes son Tokyo y Kyoto, la primera por ser la capital y la ciudad más grande del país, y Kyoto por ser la más costumbrista.

Para entender lo que tiene que pasar una *maiko* supongamos que llevaremos a nuestra hija a Kyoto. La dejaremos a cargo de una *mama-san* que a partir de ese momento se hará cargo de ella. La apuntará a un instituto para que continúe con sus estudios y además hará que aprenda varios idiomas (pues en un futuro deberá asistir a clientes de otros países). Aprenderá [illegible] arte de tocar varios instrumentos, recitar poemas y canciones. Y cómo no, tendrá que convertirse en buena bailarina (suponemos que nuestra hija es toda una bestia parda en las cuestiones artísticas).

La rutina diaria de esta *maiko* comienza muy temprano, casi con el despuntar del alba, y acaba bastante tarde, más o menos cuando el típico reloj de campanas marca las doce. Así, y tras varios años (cuatro o cinco), se convertirá en *geisha*. Este cambio no se produce de repente, no es como [illegible] que acaba los estudios y [illegible] dan un diploma. La cosa es más tradicional (en definitiva, más machista). En su origen, una *maiko* se convierte en *geisha* cuando obtiene la protección de un hombre. Éste se haría cargo de todas las necesidades de su *geisha*, las cuales no son nada asequibles, pues cualquiera de sus kimonos puede costar hoy en día la «despreciable» cifra de un millón de yenes (ni que decir tiene que el vestir a la señorita podría acabar con la cartilla de cualquiera). En aquellos tiempos, y en estos, [illegible] ser protector de una de estas damas estaba y está muy bien visto, pues era sabido por todos que el que podía costearse los gastos de estas mujeres tenía que ser por fuerza un potentado (¿y a quién no le gusta fardar de millonario?).

Uno de los requisitos que se le pedía a las *maikos* era el ser virgen. A fin de cuentas, hacerse mecenas de una *geisha* tenía que tener alguna ventaja (tú eres de los que están a favor del derecho de pernada, ¿no? —JJ). Hoy en día, se les sigue pidiendo esta cualidad, pero la cosa se ha vuelto un poco menos machista (sólo un poco), y ahora son las propias *maikos* las que eligen a su protector. Esta elección suele ser por amor (hay que reconocerlo, ¿qué mujer no se enamoraría de un millonario?).

Hay una anécdota muy curiosa: cuentan que en uno de los muchos viajes turísticos que realizan los japoneses, en este caso a París de ensueño, se apuntaron varias *maikos* aprovechando unas vacaciones. Las *mama-san* no sabían qué hacer, pues los parisinos tenían fama de conquistadores y pervertidos, y las *mama-san* temían por la virginidad de sus protegidas. Así que decidieron hacerles un seguro con una compañía, por si en una noche de desenfreno las niñas caían bajo el ardor de los hombres parisinos. Tengamos en cuenta que las *mama-san* invierten mucho dinero en la educación de sus *maikos*, y que si una de ellas perdiese la virginidad sería casi imposible que un protector se hiciese cargo de ella (se me olvidaba decir que cuando un hombre se convertía en protector de una *geisha*, debía realizar un pago a la *mama-san* —léase compraba a la *maiko*— a cuenta de todo lo que ella había invertido mientras estaba a cargo de su *maiko*, además de una sustanciosa cantidad como beneficio).

CORREO

(¡Correo! ¡Tenemos correo! ¡Por fin!) Estoo... sí, hola. Después de mucho tiempo, volvemos a estar dispuestos a contestar vuestras chorradas sobre manga y anime con nuestro típico tono modesto y respetuoso para con todos vosotros y vuestra supina ignorancia. No. Ahora en serio, nos alegramos mucho de poder volver a hablar con vosotros, y agradecemos a todos los que nos han escrito durante nuestro "lapsus", demostrándonos que no estábamos solos. Vamos a probar un nuevo formato de sección. A ver qué os parece. (¡Correo! ¡Volvemos a tener correo! ¡Aaaah!)

Me alegro de vuestra vuelta y esta vez pegando fuerte. ¡Habéis mejorado! Lo que no veo sensato es vuestro AUMENTO DE PRECIO. Supongo que será porque estáis pobres, pero si pensáis, el lector (una misma) además suele comprar otras revistas, sin contar los tebeos. Que una sólo se gasta en ésto la paga.

P.D.: Antes no compraba MangaZone (no estaba interesada) pero cuando dejasteis de venderos, sentí nostalgia por esa revista que se hace aquí en Valencia. Así que me alegré de vuestra vuelta y he decidido haceros más caso (eso sí, si ese precio se modifica). ¡Os lo habéis currao!

P.P.D.: Estaría bien que motivarais a los lectores a mandar cómics, o hacer alguna especie de concurso.

Silvia Raga Fonfría (Valencia)

Nos alegra que a partir de nuestra nueva reaparición en este duro mundo de las publicaciones sobre el manga empieces a hacernos más caso. Comprendo tu procupación por el precio (mucha gente nos ha comentado el alto precio de la revista), pero antes de que nos tomasemos este año sabático nuestro precio era de 425 pesetas, y ahora es de 450. Sólo hemos subido venticinco pesetas: a cambio os damos treinta y dos páginas a todo color. Lamentamos que te parezca demasiado caro, pero no podemos reducir nuestro precio sin tener que poner a pedir a **JJ** e **Igorín** en una esquina. Como puedes ver sacamos tu dibujo para que veas que cuando podemos intentamos satisfacer todos vuestros deseos (incluyendo los más bajos —JJ). Estamos estudiando la posibilidad de volver a la carga con los concursos. Pero todo se andará. Para empezar, prueba a participar en el concurso de Norma que el amigo **Oscar Valiente** se ha animado a hacer en colaboración con nosotros. En cuanto a ilustraciones, ya sabéis que el correo está totalmente abierto a vuestras colaboraciones. Un saludo y hasta pronto.

Dibujo Original de Silvia Raga Fonfría

No sé si debería empezar echándoos la bronca o agradeciendo el regreso. Pero no voy ponerme pesada, pues ya tendréis bastantes problemas y seguro que el «parón temporal» os ha fastidiado más que a mí. Me dispongo a daros un gran abrazo de bienvenida y la enhorabuena. Me solidarizo con la opinión de Fernando Jesús, **muy acertada, por cierto, sobre la cantidad de críticas que debemos soportar en contra del manga, y sobre su llamada a todos para que escribamos a los medios de comunicación (yo ya estoy cansada de escribir a los suplementos dominicales sin resultados), lo que demuestra que somos unos pobres incomprendidos dentro de una sociedad que prefiere educar a sus retoños con series de animación de tomates asesinos, frutas andantes y delfines parlantes. Paso a plantearos unas preguntitas: ¿Son fundados esos rumores de que** Kazushi Hagiwara **una vez llegado al tomo 19 ó 20 de** *Bastard!*, **se cansó de su obra, y que como única excusa dice que se ha liado mucho con el primer guión y que va a volver a reescribirlo? ¿Qué se sabe de** *Guyver*? **¿Hay segunda parte? ¿Saldrán las películas de** *Vampire Princess Miyu* **con la historia que se relata en el manga? ¿Cuándo van a llegar las OVAs de** *Bastard!!* **o de** *Video Girl Ai*? **Y para finalizar: ¿Por qué vuelven a decir lo de los mangas españoles, es que por fin van a dignarse a publicarlos?**

Mercedes García Ruá (Gijón)

Darkmind te agradece todos los piropos y felicitaciones (así que dices que quieres un hijo suyo... pues que Santa Lucía te conserve la vista, hija mía —MangaZone). Es más, te anima a que le envíes todos tus trabajos, de esta forma le ayudas a tener una sección más completa y le das la posibilidad de hacerse un hombre de una vez. Muy posiblemente en esta nueva andadura del MangaZone sí que tengamos servicio de subscripción y de números atrasados, así que permanece atenta: a lo mejor en este mismo número ya hay algo en firme. Vayamos ya con tus preguntitas: sabemos con bastante seguridad que el famoso episodio cero de *Bastard!* es un gaiden (historia independiente de la serie regular), aunque la posibilidad de que realmente a **Hagiwara** se le haya cruzado un cable y empiece desde cero no hay que descartarla nunca: ya sabemos que el amigo está como una chota. Hay un update de *Bastard!!* planeado para dentro de poco en el MangaZone así que más información en un futuro próximo. *Guyver* es un tebeo que en España ha pasado sin pena ni gloria y dado que las editoriales pretenden ofrecer el máximo número de novedades las posibilidades de que se continue con otra miniserie son más bien lejanas. En los USA sí que ha ocurrido tal cosa, y se ha seguido la miniserie original con otra llamada "Heart of Chronos", así que si Planeta se decide, al menos el material ya está adaptado para el mercado occidental. En Japón, *Guyver* no ha parado de publicarse desde 1986 en el Shonen Captain de Tokuma Shoten y la serie abarca ya varias decenas de tomos. Mi consejo: aprende japonés. La OVA de *Miyu* (no hay películas, es una OVA de cuatro episodios) ya ha salido a la venta en España, y no adapta la historia del manga, sino que es una historia nueva. Pese a que las OVAs de *Bastard!!* y *Video Girl Ai* son las más solicitadas por el público español, son material de Shueisha, por lo que la negociación de los derechos suele ser dificultosa (o eso es lo que aparenta, vamos). De cualquier forma, si lo que quieres es meterles prisa, no les vendría mal que les enviaras una carta recordándoles que tienen un buen sector del público con ciertas exigencias que no se satisfacen. Un abrazo y escribe pronto.

Dibujo Original de Yolanda Talens Furió

Dibujo Original de Angel-X

Jargl! ¿Qué pasa colegas? He alucinado al ver el MangaZone esta mañana en la librería. Me he puesto nostálgico y todo. Bastantes colorines, ¿ein? ¡Por mí, de Policía Militar! La verdad es que echo de menos la sección de *Kimagure Orange Road*... sniff... Madoka... gracias a vosotros me enamoré de ella, de su personalidad, de su mirada, su belleza... No sé si os habéis dado cuenta de que me caéis de Puta Madre y tras todo este tiempo sin vosotros sentía que me faltaba algo. Bueno, voy a preguntar algo. ¿Hay posibilidades de que ahora que Canal 9 tiene dos cadenas pongan algo de anime, como el C33? ¿Sería posible hacer un especial de Satoshi Shiki, **en especial** *Riot*? **Y si ponéis fotos del manga en Japón, pues de Parque Móvil. ¿Y dónde podría encontrar los libros de** Burne Hogarth **que comentó** Juan Gómez? **Bueno, os envío un dibujo de un guitarrista de anime que terminé ayer escuchando un programa de heavy metal en los 40: Rock Star. Porfa, publicadlo... la mano derecha es la del guitarrista de AC/DC, que la copié de una revista.**

Angel-X
Burjassot (Valencia)

Te agradecemos de verdad las palabras de ánimo y los elogios. En serio que nos ponen las pilas en los momentos chungos cuando han petado los ordenadores y los fotolitos salen mal (o sea, a toda hora —JJ). Esperamos que no te enfades porque hayamos resumido un poco tu carta de cuatro páginas a tope de paridas y todas esas cosas que nos hacen risas. Sabemos que la sección de *KOR* era muy popular pero después de que se haya cancelado la serie y de que haga siglos que no pasen la serie por Tele 5, la verdad es que ya no tiene mucho sentido. Además, sin **KIA** nunca fue lo mismo. Para que en Canal 9 pongan anime de forma seria tendrán que desaparecer del mapa varias decenas de diputados y de directivos de la cadena. De **Satoshi Shiki** no hemos hablado nunca y lo cierto es que tenemos una primicia de él que podría aparecer en breve en la sección de Rol. En cuanto a los libros de **Hogarth**, en Valencia los tienen en Futurama y más de una vez han aparecido saldos en la librería de Vips. Por cierto, el que suscribe estas líneas es un asiduo del excelente programa de **Mariano Muniesa** Rock Star en los 40 (ya lo escuchaba en Onda Diez). Es más, suelo intentar inútilmente metalizar a la redacción de esta humilde publicación con la flor y nata de mi discoteca roquera, léase **Megadeth** (los nº 1 sin discusión), **Sepultura**, **Rage Against The Machine**, **Grip INC**, **Steve Vai** y muchos otros. Así que se hará lo que se pueda para que tu dibujo aparezca, que me ha caído bien. Un saludo de tus coleguillas manga-metálicos.

Uno llega a la libreria y entre el cúmulo de publicaciones se encuentra el MangaZone, después de un año desaparecido sin previo aviso. Pues ya veis, aún no he terminado de hojearlo y ya estoy taladrando sobre varios temas. Hace poco al ir a la tienda como de costumbre me encontré con un puñado de chavales (y no tan chavales) alucinando con el material nuevo que había llegado de *Dragon Ball*: figuras y posters. ¿Cómo es posible, si en el MangaZone la ponen a parir como que se repite más que la sopa de ajo, los personajes aburren y han perdido chispa? Aunque no aguanto al hatajo de maleducados y enfermos del Kabuki, que insultan la serie y a sus seguidores. Si no les gusta, que no la lean y punto. A mí personalmente ya me harta y la sigo a mucha distancia, aunque tengo el nº 1 en catalán de la serie blanca de Planeta en un altar como una Biblia. A mí, como a mucha gente, *Dragon Ball* me ayudó a conocer el mundo del manga y el anime primero a través del Tsuzu (después Neko) y más tarde el MangaZone. Ahora soy un gran fan de la obra de Katsura, **entre otros, y el manga es mi vía de escape y diversión. Por cierto que sigo sin las OVAs de *Video Girl Ai* y de *D.N.A.2*. Ah, y si** Emilio **me lee, que me escriba y me perdone que he perdido su dirección. Y que me escriban fans del manga, que me siento muy solo.**

Francesc Gallego Obiols
C/Gaudí, 30 1º 08240 Manresa

Estás en lo cierto: la gente que escribe en el Kabuki está pero que muy enferma y es bastante maleducada. Y aún te diré más: son unos guarros machistas impresentables. De hecho, yo he colaborado bastante en Kabuki, y hay un comentario mío en el especial de *Dragon Ball* que hay ahora en las librerías. Afortunadamente, tal engendro deleznable dedicado a fomentar la sodomía y el jalandreo ya no se publica, y nos quedamos sin la única publicación sobre manga y anime que se lo tomaba todo a cachondeo y que todo el mundo se tomaba en serio. En cuanto a *Dragon Ball*, nosotros no la hemos puesto a parir ni mucho menos. Todos somos o hemos sido fans acérrimos de *DB* en algun momento, y todos reconocemos que gracias a esta serie hoy día existe un fenómeno de manga y anime en España. Creemos sin embargo que todo lo que se decía en el artículo de *DBGT* del nº 1 era bastante cierto, en cuanto a la falta de originalidad de la serie de un tiempo a esta parte. Sentimos en el alma que no tengas aún esas OVAs que pedías desesperadamente con peligro de tu vida si no las conseguías (**Francesc** es un viejo conocido del correo del MangaZone) y te deseamos la mejor de las suertes con la correspondencia mangante.

Mucha gente nos ha preguntado acerca de la posibilidad de seguir con el ranking mensual en el que votabais a vuestros personajes, series y otras morcilladas diversas. Pues bien, hagámoslo. Las categorías son las de siempre: mejor personaje, serie, película, manga, personajes masculinos y femeninos, CDs de BSO... lo que se os ocurra: diez entradas por categoría en orden de preferencia.

Yolanda Talens Furió
Valencia

La H con la O, «ho». La L con la A, «la». Ho-la. Ahora ya nos puedes saludar después de varios años enviándonos cartas con preciosos dibujos. En este número te publicamos tu dibujo, para no perder la costumbre, pero esperamos que en próximos números nos dediques alguna que otra palabra. ¿O es que estás enfadada con nosotros, carantamaula?

Bueno, por este mes ya hemos dicho bastantes tonterías: el próximo esperamos que nos comentéis lo que pensáis de la revista: qué secciones os gustan, qué es lo que no os convence, sugerencias, ideas... eso sí, por favor, no nos machaquéis más con lo del precio: no podemos cobrar menos metiendo 32 páginas a todo color. Si preferís que volvamos a nuestro formato de antes de todo en blanco y negro, no os vamos a hacer caso. Ya sabéis: Apartado de correos 12319 de Valencia. Fistros.

Luis Alís Ferrer
y también dio la paliza **Gonzalo**

Dibujo Original de Mercedes García Ruá

TALLER DE ANIMACION

¿No tiene narices poner en una revista de Anime pequeñas noticias de infografía?

Msí, lo reconozco, pero, a pesar de todo, pienso que no es del todo inconveniente, teniendo en cuenta que un sólo vistazo a cualquier cómic americano de renombre basta para delatar el uso del ordenador en el coloreado, la tipografía y la maquetación. Curiosamente, aún nadie se dedica ■ emplear el 3D consistentemente. Sí, por aquí y por allá aparecen cosas, pero ninguna de ellas se basa en la ilustración tipo Manga. Resulta difícil integrar el habitual color de tonos planos con los suaves sombreados del 3D. Una esperanza para el futuro está en los nuevos *enchufes* de "acabado natural", que permiten a los programas generar imágenes no fotorrealistas sino pictóricas, incluso algunos destinados a producir un aspecto similar al del dibujo animado tradicional.

¿Y a santo de qué empiezo con esta perorata infográfica, si en este Taller de Animación apenas hay nada de ello?

Uno que es así de original, sobre todo en la madrugada del día anterior a la filmación de la revista.

Veamos. En este número la **Hoja de Estilo** la dedico a sobrevolar un poco la manera dominante de diseñar los personajes del Anime, al menos desde hace unos cinco años o así. No es una visión muy exhaustiva porque realmente no parece ser un estilo que nos mate a los aficionados, una vez expuestos al **Mikimoto** de un *Macross*, al **Yuuki** de un *Lodoss* o al **Terasawa** de un *Gokü Midnight Eye* (¿...y al otro Gokü, el del **Toriyama**?). Sin embargo, aprovechando la reposición de *El misterio de la piedra azul* en España, y el éxito en Japón de *Neon Genesis Evangelion* (¿cuándo la traerán, cuándo?), aprovecho esta última para que os fijéis en las creaciones de Sadamoto y os percatéis de su potencial.

El Cajón Desastre, en esta ocasión, es un pálido reflejo de sí mismo ("música de Ennio Morricone, Igor").

Y, en El Oeste, ya que tuvimos el mes pasado una lista de las producciones animadas televisivas USA, pasamos a ver qué se cuece en la cinematografía animada. Ya sé que suelto muy alegremente nombres de productoras y autores. Lo que importa es que ganéis la impresión del panorama que se nos avecina a la civilización occidental en este año y el que viene. Lo más crucial, por supuesto, es la producción Disney, que tiene apartado propio. Atención, pregunta: cuando la **Disney** contrató la distribución cinematográfica de *La Princesa Mononoke* de **Studio Ghibli**, ¿se pensó que se trataría de otro Totoro? "Mamaaá, ¿por qué a ese señor le han cortado los brazos? ¿Por qué a ese otro lo han despedazado?"

Juan Gómez Martín

Internet: totoro@ctv.es
Fidonet: 2:346/207.78

Yoshiyuki Sadamoto ha encontrado ■ su segunda Nadia: Rei Ayanami. La sonrisa de la primera viñeta es casi testimonial. Se trata de un personaje lacónico, cerrado a los demás, resignado ■ una extraña manera. La muchacha, en casi todas sus apariciones en las publicaciones especializadas japonesas, siempre aparece con ese aire oprimido incluso ofendido. Y si hay una imagen que ha impactado, esa ■ sin duda, la de una Rei herida y sufriendo un terrible dolor.
En fin, la combinación de bravura, sufrimiento, abnegación y misterio ya ■ han valido visitar el Top Five de Animage.

TALLER DE ANIMACION

HOJAS DE ESTILO

EVANGELION LA SIMPLICIDAD

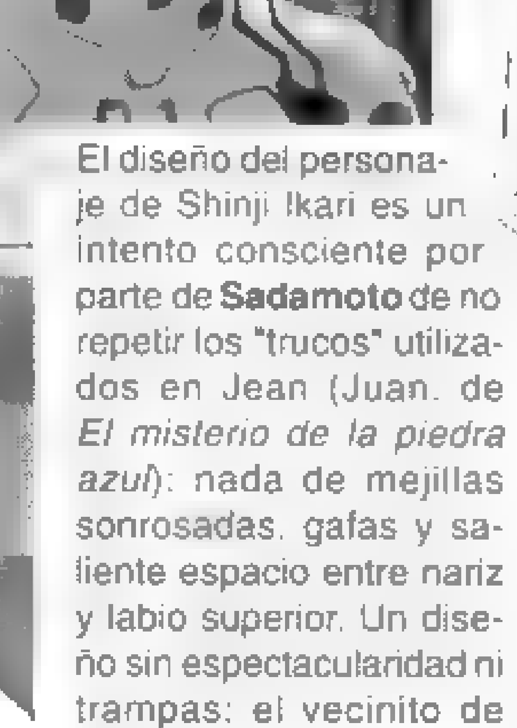
¿Qué ha sido de aquellos escorzos violentos de *Raqueta de Oro*? ¿A dónde se fueron los sombreados de tres o cuatro niveles de *Lodoss* o *Macross*? En los 90, la simplicidad y depuración dominan el Anime.

Creo que la primera vez que empecé a ver este tipo de diseños fue con las producciones distribuidas por Pioneer (*Tenchi Muyo!*, *Green Legend Ran*, *Moldiver*...). Y de repente, estaba por todas partes, coincidiendo con un auténtico periodo de estancamiento creativo del que aún no se ha salido (abuso de lo formulaico, reboce de series antiguas, *Gundams* para críos). En principio es fácil considerar ■ estilo como sinónimo de producto exclusivamente infantil, pero poco a poco estamos viendo que no es así. Por un lado, simplicidad no significa falta de complejidad tanto como depuración. No hay más que ver productos como *¡Ah! Mi diosa* o *¡Estás arrestado!* para percibir lo que ■ enfoque da de sí (y de esto somos testigos desde casi el inicio de este auge). Por otro, consecuencia del anterior, ■ capacidad de matización expresiva, bien llevada, puede dar lugar a auténticas joyas.

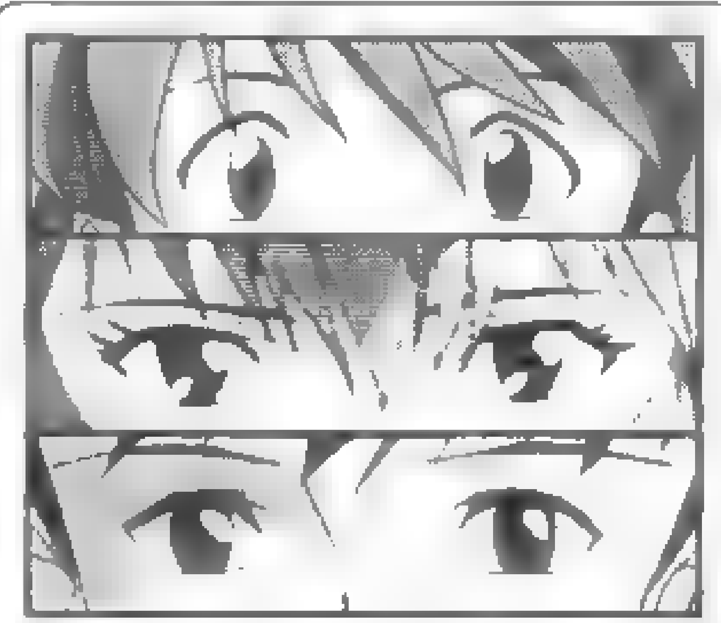
Neon Genesis Evangelion puede llegar a ser ■ mejor exponente del estilo. Gainax, de seguro inintencionadamente, ■ progresado en sus obras desde los primeros alardes de complejidad (*Honneamise*, *Gunbuster*) hasta ■ extremo de la depuración (*Nadia*..., *Evangelion*), dándole carta de legitimidad definitiva fren■ a los excépticos como yo.

En fin: valga esta aproximación preliminar y obviamente insuficiente, dada la cantidad de Anime actual que habría de estar presente en ■ Hoja de Estilo, a esta actitud en el diseño de personajes. Y no os perdáis el futuro examen al que sin duda ha sido el Anime del año en Japón, pronto en MangaZone ("Amo, parece uno de los de la TeleTienda, vendiendo el AbomiNazi ese" "¡Igor, déjame vivir!").

Momentos difíciles en Gainaxlandia.

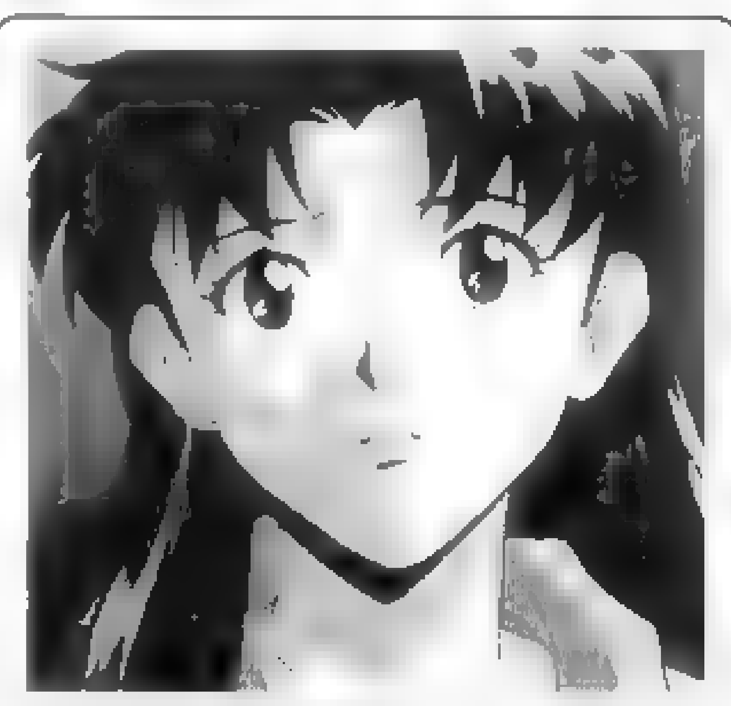


El diseño del personaje de Shinji Ikari es un intento consciente por parte de **Sadamoto** de no repetir los "trucos" utilizados en Jean (Juan, de *El misterio de la piedra azul*): nada de mejillas sonrosadas, gafas y saliente espacio entre nariz y labio superior. Un diseño sin espectacularidad ni trampas: el vecinito de arriba japonés.

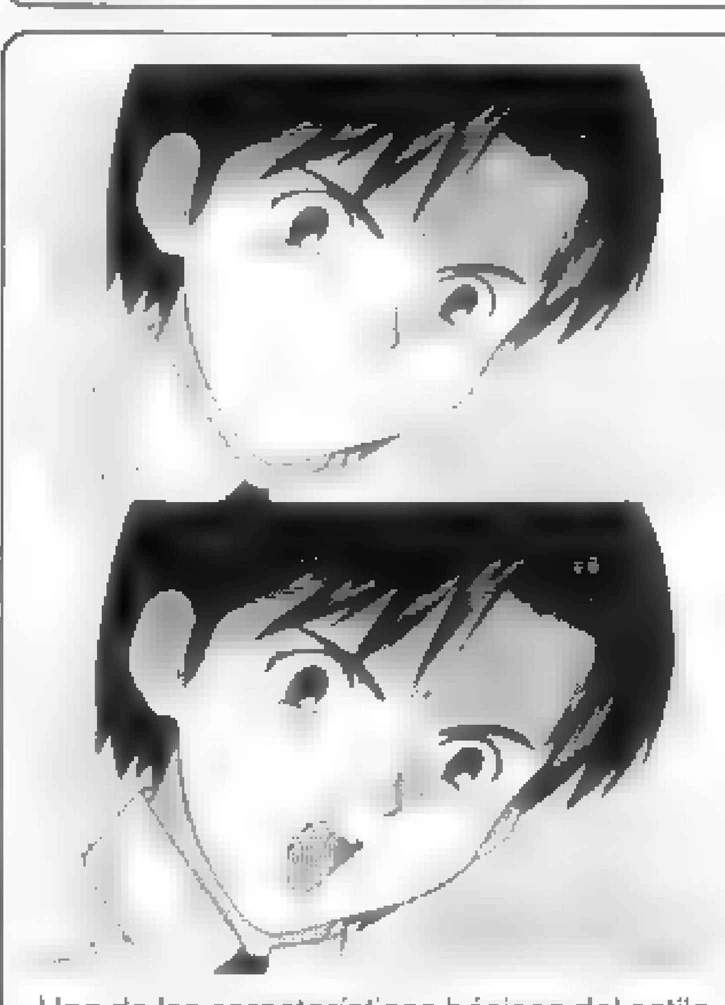


A pesar de las apariencias, ■ que existe una diferenciación clara en el diseño de los ojos. Pero, en general, veremos bastante variabilidad en un mismo personaje, en función de la distancia y la emoción. En otros estilos, la mayor cantidad de detalle determina una mayor rigidez.

Claro que, algunas veces...



Primer plano, expresión intensa, y aún así sólo hay dos niveles de sombreado para el rostro. Descontado ese recurso, el peso de la comunicación se centra en la actitud y ■ expresión.



Una de las características básicas del estilo es la falta de demarcación del espacio entre el mentón y el labio inferior, ni siquiera por un manchón de sombra (salvo momentos excepcionales), así como una posición alta de la boca. Cuando ■ personaje abre su boca, lo hace hacia abajo.

TALLER DE ANIMACION

CAJON DESASTRE

Advanstar Communications, la editora de las publicaciones *PC Graphics & Video* y *NT STUDIO*, y **NewTek, Inc.**, creadora de *LightWave 3D*, *Video Toaster* y el *Video Toaster Flyer*, anunciaron hace algunos meses la edición de *NewTekniques*, una nueva publicación dirigida a los usuarios de los productos de NewTek antes mencionados, centrada en la exposición de tutorías y solucionarios, revisiones de productos e información técnica. Lightwave es el programa con el que se han hecho las infografías de *Seaquest DSV*, *Babylon 5*, *Star Trek: Voyager* y *Space: Above and Beyond*, entre otras series de TV.

NewTekniques

Rezagados de la Hoja de Estilo: precedentes y contemporáneos a *Evangelion*, desde *El misterio de la piedra azul* hasta *Gundam W*, pasando por *El irresponsable Capitán Tylor*, *¡Aah!, mi Diosa* o, forzando las cosas (aunque no hay que negar que **Mikimoto** se ha plegado mucho a la nueva tendencia en sus diseños), *Macross 7*.

TALLER DE ANIMACION

AL OESTE DEL EDEN

PANORAMA CINEMATOGRAFICO

Bien, aquí tenemos lo que se está cocinando en las relucientes e infografiosas mazmorras de las compañías de animación USA. Para que vayáis haciéndoos una idea de la que nos espera. Empezamos por...

EL APESTOSO HOMBRE QUESO

The Stinky Cheese Man es el título más importante de las nuevas películas de animación que prepara **Nickelodeon Movies**. Basada en el libro para niños de **Lane Smith** y **Jon Scieszka**, una colección de revisiones disparatadas de cuentos de hadas clásicos, la historia se centra en la idea de Jack (el de la habichuela mágica) de crear un hombre de queso maloliente para ahuyentar al gigante, que resulta en un completo desastre en el mundo de los cuentos de hadas. La película utilizará la técnica de la animación de recortes, al estilo de la secuencia del sueño de *James y el melocotón gigante*.
También se presentará la versión cinematográfica de *Rugrats* (actualmente emitida por la TV3), primera incursión en este formato de **Klaski Csupo**.
Finalmente, *Krogni*, creada y producida por **Dough Lawrence**. Comedia en la que el perro Krogni se convierte en un fugitivo tras ser falsamente acusado de la muerte del gato del Mayor del pueblo, y que regresa, disfrazado de humano, para intentar resolver el misterio.

EL REY Y YO

The King and I será dirigida por Rick Rich, antiguo animador de la Disney y la fuerza creativa tras "La princesa cisne" (socorro), y se basa en el clásico musical de Rodgers y Hammerstein. Los productores esperan poder utilizar la voz de Lou Diamond Philips, estrella del revival de la obra en Broadway, para el personaje del rey. **Morgan Creek Productions** es una de las productoras, y se espera que el proyecto salga a la luz en el 98.

LA PELICULA DE NICK PARK

Nick Park, creador de los personajes *Wallace* y *Gromit*, y ganador de multitud de premios por *The Wrong Trousers* y *A Close Shave*, planea su primera película de longitud cinematográfica. Co-escribirá y co-dirigirá con su compañero animador **Peter Lord**. **Aardman Animations**, **Jake Eberts** y **Allied Pictures** serán los productores del film, que no será protagonizado por W&G.

LOS GATOS NO BAILAN

Turner Feature Animations presenta *Cats Don't Dance* como un tributo a la era dorada de los musicales de los 20 y los 30, con un diseño muy estilizado y Art Deco. Historia clásica sobre el deseo de lograr lo imposible. La música es de **Randy Newman** (*Toy Story*) y las voces incluyen a **Scott Bakula**, **Natalie Cole**, y **Kathy Najimy**. Aparecerá este año.

EL PRINCIPE DE EGIPTO

The Prince of Egypt es la primera película de dibujos animados de **Dreamworks SKG**, el consorcio multimillonario de **Spielberg**, **Katzenberg** y **Geffen**. Es la historia de Moises y el viaje de los judios de Egipto a Canaan, versión musical. Está prevista para las navidades de 1.998. La música será de **Stephen Schwartz** (co-creador con **Menken** de la de *Pocahontas*). Las voces serán de **Val Kilmer**, **Ralph Fiennes**, **Michelle Pfeiffer**,

Sandra Bullock, **Jeff Goldblum**, **Patrick Stewart**, **Helen Mirren**, **Steve Martin** y **Martin Short** (¿si lo pido por favor, yo también puedo jugar?).
La siguiente película de la productora será *El Dorado: Cortez y la ciudad de oro* (será divertida la reacción del mundo hispanohablante, que aquí nos conocemos todos). Música de **Elton John** y letras de **Tim Rice**.

ASH
DreamWorks ha adquirido los derechos cinematográficos del cómic de superhéroes de **Joe Quesada** y **Jimmy Palmiotti**, basada en la historia de un bombero que sobrevive milagrosamente a un infernal incendio, dándose cuenta de que ha sido salvado por una misteriosa fuerza del futuro que le ha concedido poderes extraordinarios. Será adaptada a la pantalla por **Rand Ravich**.
Otros proyectos de DreamWorks son *Shreck*, una comedia de animación por ordenador sobre la búsqueda del amor verdadero, en la que un joven ogro se enamora de la princesa más fea del mundo. Y *Ants*, producida a través de **Pacific Data Images**, acerca de un insecto que no termina de encajar en el rígido y totalitario orden del hormiguero, y que aprende que una hormiga puede marcar la diferencia. La voz de la hormiga será la de **Woody Allen**. *Ants* y *Bugs* (**Disney/Pixar**) están en directa competición por ver quién llega primero a las salas de exhibición y se lleva el gato al agua.

CATS
Basada en la producción de Broadway de **Andrew Lloyd Webber**, la versión animada de *Cats* contará con todos los temas más populares de la obra, incluyendo "Memory", así como una nueva canción compuesta especialmente para el film por el propio Webber. El célebre dramaturgo **Tom Stoppard** ha escrito el guión, que incorporará nuevos elementos dramáticos y humorísticos sobre los de la obra original.
Otra obra de Webber, *Starlight Express* (cuyo doceavo aniversario se celebró en Londres recientemente), será convertida en un film animado con un coste de treinta millones de dólares.
Para concluir, indicar que Webber está presentando a varios estudios la propuesta de un musical animado, *Joseph and the Amazing Technicolor Dreamcoat*.

RAY GUNN
Warner Bros. y **Turner Pictures** se han asociado para distribuir las películas de animación de alto presupuesto, de manera que la Warner podrá alcanzar el ritmo de una película estrenada al año. De cara a 1.999 se están proponiendo dos posibilidades: *Ray Gunn*, una aventura de ciencia-ficción escrita y dirigida por **Brad Bird**, y *Wolf*, una historia verídica de lobos regresando al parque de Yellowstone, guión de **Denis O'Neil** y dirección por **Dan Jeup** y **Doug Frankl**, dos antiguos animadores de la Disney. El desarrollo de estos proyectos será de la Turner.

BARBAZUL
Bluebeard es un proyecto de la **Warner Bros.**, una comedia negra sobre las fantasías de cuento de hadas de una joven que se transforman en una pesadilla. Dirige **Ralph Eggleston** y produce **Dori Littel Herrick**. Colaboran también **David Cutler** como director artístico, **Jay Patrick** como letrista y **Bob Gordon** como montador.
Otra producción de la **Warner** es el musical *The Quest for Camelot*. La Banda Sonora, de influencia celta, será compuesta por **Bill Whelan** y **David Foster**. **Christopher Reeve** pondrá su voz al Rey Arturo.

ANASTASIA
La **Fox Animation Studio** ha anunciado el que será su primer largo de animación: una adaptación de la leyenda de la princesa Anastasia, hija del último Zar ruso, que ha de hacer frente a toda clase de obstáculos en su búsqueda de una nueva vida. Este musical animado será producido y dirigido por **Don Bluth** y **Gary Goldman** (*Fievel y el nuevo mundo*, *El secreto de NIMH*). **Meg Ryan** dará voz a la protagonista, junto a **Angela Lansbury**, **Kelsey Grammer** y **Bernardette Peters**. No se sabe si Ryan también cantará aún. El guión es de **Susan Gauthier** y **Bruce Graham**, la música de **Stephen Flaherty** y **Lynn Ahrens** (el equipo tras el musical de Broadway *Once on This Island* y el cercano *Ragtime*).

PIPPIN
Fox ha adquirido los derechos cinematográficos de *Pippin*, el exitoso musical de Broadway de **Stephen Schwartz**. La historia ocurre en el siglo noveno, y cuenta la búsqueda del personaje del mismo nombre de su propósito en la vida. Probará ocupaciones de todo tipo: soldado, artista, revolucionario y emperador, pero sólo encontrará la satisfacción al conocer a la bella Catherine. La película será co-producida por **John Davis** de **Davis Entertainment** y **Dave Phillips** de **Corner of the Sky Productions**.

LA GARRAPATA
The Tick, el superhéroe de cómic que tan bien ha funcionado en la programación animada matinal de los sábados de la **Fox**, abarcando un público no restringido al infantil, será llevado a la pantalla grande por la **Twentieth Century Fox**. El guión lo escribirán los creadores del cómic original, **Ben Edlund** y **Richard Liebmann-Smith**.

EL HOLANDES ERRANTE
The Flying Dutchman había sido anunciada el octubre pasado por **Colossal Pictures**, pero su desarrollo se detuvo cuando la compañía se enteró de que la **Warner Bros.** estaba considerando hacer *Dutchman*, basada en la ópera de **Richard Wagner**, sobre un capitán de buque maldito cuya tripulación ha sido convertida en animales, y que navega por los océanos intentando romper la maldición. Actualmente, Colossal tiene serios problemas económicos.

LA CADAVER PROMETIDA
The Corpse Bride será la primera película de animación cuadro a cuadro que **Tim Burton** hará para la **Warner Bros**. **Michael Cohn** escribe el guión sobre un joven que sin querer se encuentra prometido a un cadáver (debe ser más o menos como tener una cita con Carlos —JJ).

Juanito el Gómez
(& the JJ cañero)

Desde su origen, **Imagina** ha sido organizada por el **Instituto Nacional de lo Audiovisual** (INA) de forma que coincida con el **Festival de Televisión de Monte Carlo**. La dieciseisava conferencia anual Imagina se celebró entre el 19 y el veintiuno de febrero.
Al igual que en el **SIGGRAPH** americano, el énfasis televisivo del Imagina está siendo sustituido por la atención a temas como la realidad virtual, las comunidades virtuales en el **Internet**, nuevos interfaces de usuario, juegos de ordenador y nuevas técnicas de diseño de caracteres y entornos virtuales. Imagina 97 contó con siete mil visitantes.
Imagina cuenta con tres divisiones: la exhibición profesional, las conferencias, y la competición por los premios *Pixel-INA*.
Entre los diversos trabajos exhibidos este año, destacan los paseos virtuales en tiempo real (*Virtual Monaco*, vuelo virtual sobre el puerto de Mónaco mediante una relativamente asequible estación de trabajo Intergraph TDZ-410; *2nd World*, una ciudad virtual en Internet poblada por avatares de los navegantes participantes) o las reconstrucciones de monumentos históricos (*Delphi Reincarnated*).
Mención especial del jurado recibió *Tian an Men*, un corto de Pascuale Croce y Arnaud Lamorlette (**Buf Compagnie**) para **Amnistía Internacional**. Combina una recreación tridimensional del momento de la masacre en que un estudiante detuvo a uno de los tanques con las escenas difundidas por los informativos en un todo perfectamente integrado, ruido de la señal de vídeo incluida.
Las conferencias celebradas fueron: "*Narración. Interacción*", sobre las posibilidades de los nuevos medios interactivos para proporcionar al público la libertad de modificar el curso de las narraciones; "*Comunidades virtuales y videojuegos: 3D en la Red*"; "*De la imagen al modelo*", sobre técnicas de extracción de información tridimensional a partir de imágenes bidimensionales: esencialmente, cómo hacer que un programa, a partir de varias tomas de un objeto, sepa darnos el modelo tridimensional correspondiente, no sólo en su geometría sino incluso en su comportamiento; "*Poniéndolos a moverse*" (patata translation alert!), sobre la deducción y recreación de comportamientos para los objetos 3D, con especial énfasis en la gestualidad humana; "*Conocimiento y entendimiento en 3D*", sobre el impacto del 3D en la exploración y el descubrimiento de la cultura (sobre todo en medicina, arqueología, museos...); "*Efectos sutiles y espectaculares*", es decir, efectos especiales, la sección favorita.
El resumen del Imagina ya ha sido ofrecido por Canal Plus en codificado (la cultura para los que puedan pagarla) y probablemente aparecerá un día de estos en Metrópolis.

DisneyWatch

La Disney está hecha una máquina. No hay más que ver la lista de las producciones en las que, de una manera u otra, ya está embarcada. Empezamos por el título más peculiar:

HERCULES
Hércules, el próximo bombazo-que-lo-sepas de la **Disney**, se estrenará en los USA este verano (así que en Europa será en navidad). Ha sido creada por John Musker y Ron Clements, el duo tras *Aladdín* (lo cual no estoy seguro de que sea tan esperanzador). En fin: jugar con los tópicos del "peplum" (las de romanos) y reirse un poco con la leyenda de los doce trabajos del susodicho. Zeus le dice aun humano Hércules (voz de Tate Donovan) que, para vivir con los dioses, primero ha de convertirse en un verdadero héroe, cosa que logrará con la ayuda de un entrenador, Phil (Danny DeVito). El núcleo de la historia es el concepto de la celebridad y la fama, y cómo se adapta Hércules a su nueva popularidad. La chica protagonista (modelo "echadas p'alante"), Meg, es Susan Egan, que ya puso voz a Belle en la versión de Broadway de *La bella y la bestia*. La música, incluyendo el tema principal "Zero to Hero", es de Alan Menken con letras de David Zippel.

FANTASIA v.1.5, DIGAMOS
Fantasia 99 será el regreso al concepto original del film: una presentación artística que incorpore los últimos adelantos de la técnica de la animación, y que sea parcialmente actualizada cada equis tiempo, retirando segmentos e incorporando otros. Esta revisión presentará cinco nuevos segmentos, algunos haciendo uso intensivo de la infografía, uno de ellos pura animación abstracta, y otro presentando al pato Donald como el ayudante de Noé y su arca.

LA LEYENDA DE MULAN
The Legend of Mulan va a ser la primera película de la Disney situada en el mundo oriental. Se basa en una historia del folklore chino que ocurre antes del año 200 AC. En la época en que el emperador llama a los pueblos a luchar contra los invasores nómadas, una chiquilla intercepta un mensaje dirigido hacia su padre y decide tomar su lugar, disfrazada de hombre (Juan, no mezcles tus gustos sexuales con el trabajo —JJ). Va a ser la primera película producida por completo en los estudios de Florida, producida por **Pam Coats**, dirigida por **Barry Cook** y **Tony Bancroft**, y con guión de **Rita Hsiao**. El personaje de Mulan será supervisado por el animador **Mark Henn** (responsable de Ariel, Belle y Jasmine en anteriores films). Según parece, el hecho de que **Stephen Schwartz** esté colaborando con **Dreamworks SKG** ha provocado su reemplazo por **Matthew Wilder** y **David Zippel** como compositor y letrista respectivamente. La voz cantante de la protagonista la pondrá **Lea Salonga** (*Miss Saigon*), y la voz hablante **Ming-Na Wen** (*El club de la buena estrella*). **Eddie Murphy** será el humorístico dragón Mushu (¡espero que ESO forme parte de la leyenda!). El film será presentado en 1.998

AIDA
Aida, en principio, va a ser un musical de Broadway sobre la trágica relación amorosa entre el héroe de guerra egipcio Radamés y la esclava cautiva Aida, según la ópera de **Verdi**. No se sabe si pasará también a ser un film de animación (hombre, después de Pocahontas, no vendría mal otra historia sin final feliz. A ver si se atreven). La música será de **Elton John** y **Tim Rice**, que ya hicieron pareja en *El rey león*.

TARZAN
Disney ha adquirido los derechos del personaje de **Edgar Rice Burroughs** para hacer esta película, que enfatizará la visión original del novelista sobre la historia del joven criado por los monos que busca su origen humano. Dirigirán **Kevin Lima** (*The Goofy Movie*) y el veterano supervisor de animación **Chris Buck**. **Glen Keane**, supervisor de animación de los personajes Ariel, la Bestia, Aladdin y Pocahontas, regresará de su año sabático en París para la ocasión. Disney ha contratado a **Phil Collins** para que escriba las canciones de esta producción. Se exhibirá en 1.998.

EL PLANETA DEL TESORO
Será una versión espacial de *La isla del tesoro*, con alienígenas, robots y piratas espaciales. **John Musker** y **Ron Clements**, director y escritor respectivamente tanto en *Aladdin* como en *La Sirenita*, asumirán la producción una vez concluyan *Hércules*.

A continuación, estas son las producciones no realizadas pero sí distribuidas por la compañía que veremos en un futuro próximo. Por riguroso orden de trascendental importancia:

LA PRINCESA MONONOKE
Está previsto que este film de **Miyazaki** sea proyectado en salas de cine norteamericanas este año. Las demás obras cuyos derechos de distribución ha adquirido Disney son: *Nausicaä del Valle del Viento*, *Laputa - El castillo en el cielo*, *El servicio de reparto de Kiki*, *Mi vecino Totoro*, *Porco Rosso* y *Susurro del corazón* (*Mimi wo Sumaseba*). Todas estas, en principio, sólo se distribuirán en vídeo.

BICHOS
Bugs es la segunda de las tres películas que Disney ha contratado a **Pixar**, responsable de la exitosa *Toy Story*. Será una revisión de la fábula de la cigarra y la hormiga, una vez más cien por cien por ordenador. Se espera que sea distribuida a finales de 1.998.

TOOTS Y LA CASA BOCA ABAJO
Toots and the Upside Down House es la primera película de animación de **Miramax**, y podría llegar a estar un pelo por encima de los treinta millones de dólares (como *Toy Story*). El guión es de **Steven Soderbergh** (*Sexo, mentiras y cintas de vídeo*). Dirige **Henry Selick**, director de *James y el melocotón gigante* y *Pesadilla antes de navidad*. La película tendrá unos dos tercios de animación cuadro a cuadro y el resto en imagen real. Toots es una adaptación de un libro de cuentos para niños de la escritora Carol Hughes sobre una niña que crea un mundo imaginario poblado por hadas, espíritus, goblins y un malvado Jack Frost. Aún no hay fecha de exhibición.

DINOSAURIOS
Es una producción en la que Disney utilizará técnicas de animación cuadro a cuadro, infografía y miniaturas. Co-dirigirá **George Scribner** (*Oliver y compañía*).

3x3 OJOS

ESPAÑA

Por fin podemos ver la continuación de las aventuras de Pai y Yakumo. La verdad es que la continuación de las aventuras de *3x3 Ojos* se ha hecho esperar, pero ha valido la pena hacerlo. El primer capítulo de la OVA *Seima Densetsu* ya está a nuestro alcance, con las nuevas aventuras de la famosa pareja y el resto de seres sobrenaturales.

Su director, **Kazuhisha Takenouchi**, ha dado un enfoque ligeramente diferente a la animación de esta nueva OVA; que como resultado presenta dos tempos claramente diferenciados a lo largo de sus 45 minutos: una primera mitad llena de planos fijos e imágenes congeladas, donde la continuidad de la acción viene dada por los diálogos y reflexiones de Pai y sus amigas mientras ésta nos da a conocer su vida actual, sus sentimientos y su entorno; y una segunda mitad en la que, tras descubrirse todo el pastel del engaño a Pai, la acción se dispara y con ella la animación, que vuelve a los buenos viejos tiempos de saltos, golpes, giros y mezclas de saltarse fotogramas acelerando movimientos para acto seguido mostrar secuencias a cámara lenta, en el más puro estilo de películas de artes marciales de **Jackie Chan** (por cierto, que Yakumo lo hace igual de bien que el susodicho interfecto).

El diseño de personajes (**Tetsuya Kumagai**), al igual que el tono general del grafismo de la OVA, se beneficia de su actualidad, dado que es de finales del 94, y se aprecia un tono mucho más moderno y una cierta mejora técnica en su concepción, más colorida y trabajada que en la primera serie (que ya era buena).

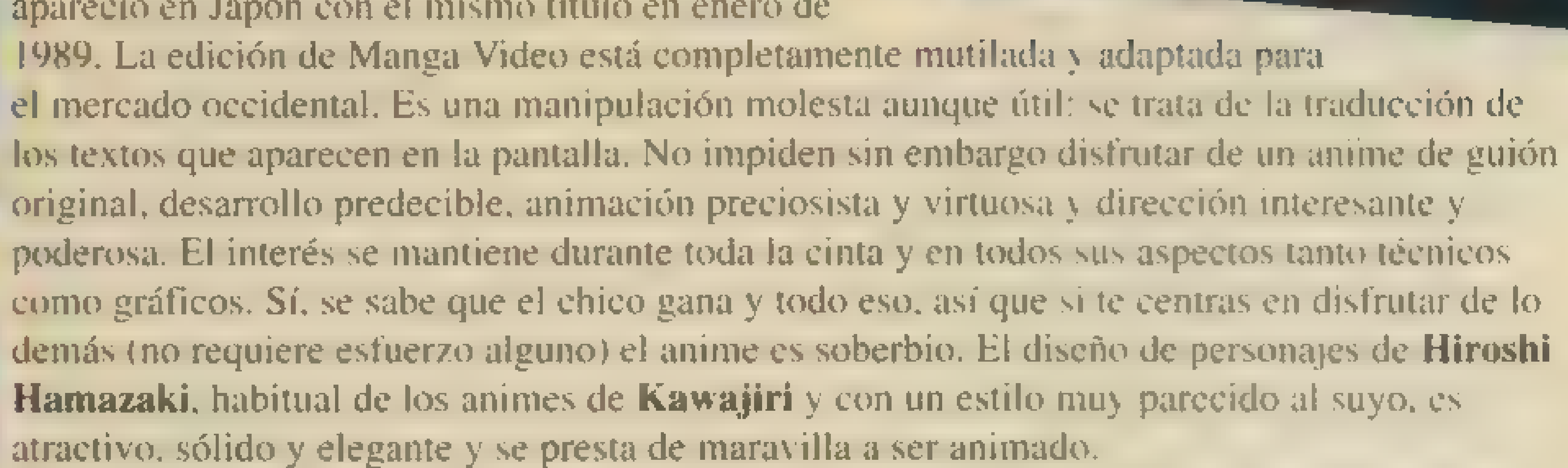
La historia, así a *grosso modo*, nos muestra a un Yakumo que lleva cuatro años recorriendo Japón, China y el Tibet mientras busca a Pai, desaparecida tras su confrontación con Kuei-Yan-Wang, mientras va investigando los signos que anuncian el retorno del poderoso Sanjiyan al mundo. Por fin, gracias a una foto aparecida en una revista, da con ella, para descubrir que ni le recuerda a él ni nada de su vida anterior. Se cree una joven estudiante, y vive como tal con sus abuelos tras la muerte de sus padres en un accidente de tráfico. Sin embargo, Yakumo enseguida se percata de que la historia es falsa: se trata de un montaje que los enemigos de Pai han urdido para adormecer sus poderes y su personalidad de sanjiyan, y que así no pueda utilizarlos para enfrentarse a Kwei-Yan-Wang. Sin embargo, al descubrirse el pastel, los sirvientes del maligno sanjiyan atacan a Yakumo para impedir que haga recuperar a Pai la memoria y su determinación de enfrentarse a ellos. Tras un largo y cruel enfrentamiento, en el que Yakumo realmente no se empleaba a fondo por miedo a herir a sus enemigos, que en realidad son humanos inocentes manejados por sus enemigos, la desesperada situación por la que éste parece pasar hace que Pai reaccione y redescubra su poder, aniquilando a los servidores de Kuei (es que yo le tuteo) y recordando su identidad y su propósito.

En resumen, una serie con todo lo necesario para gustar como la que más, y cuya relación calidad-precio la hace muy apetecible sobre todo teniendo en cuenta su duración, de las largas si hablamos de capítulos de una OVA.

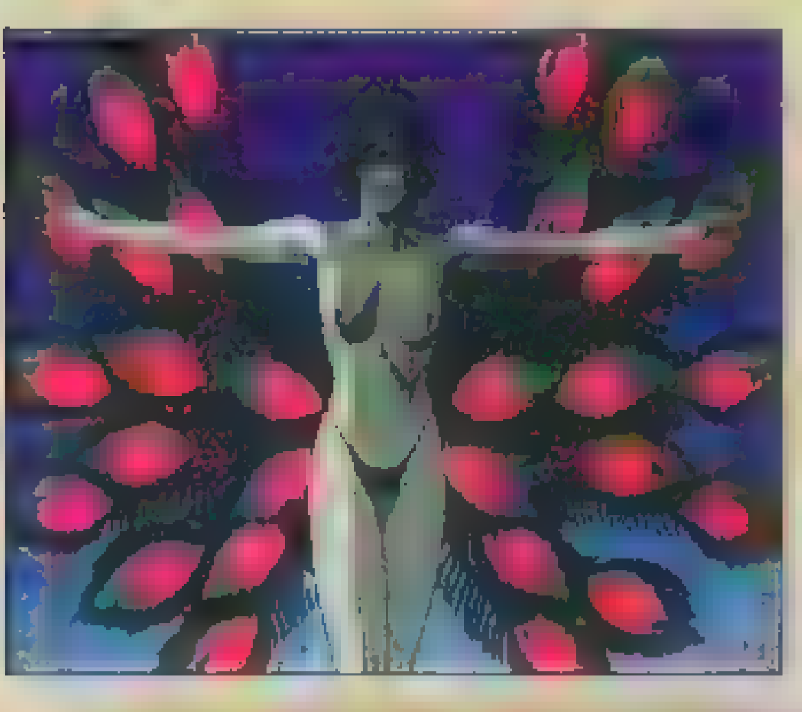
The JavHunter

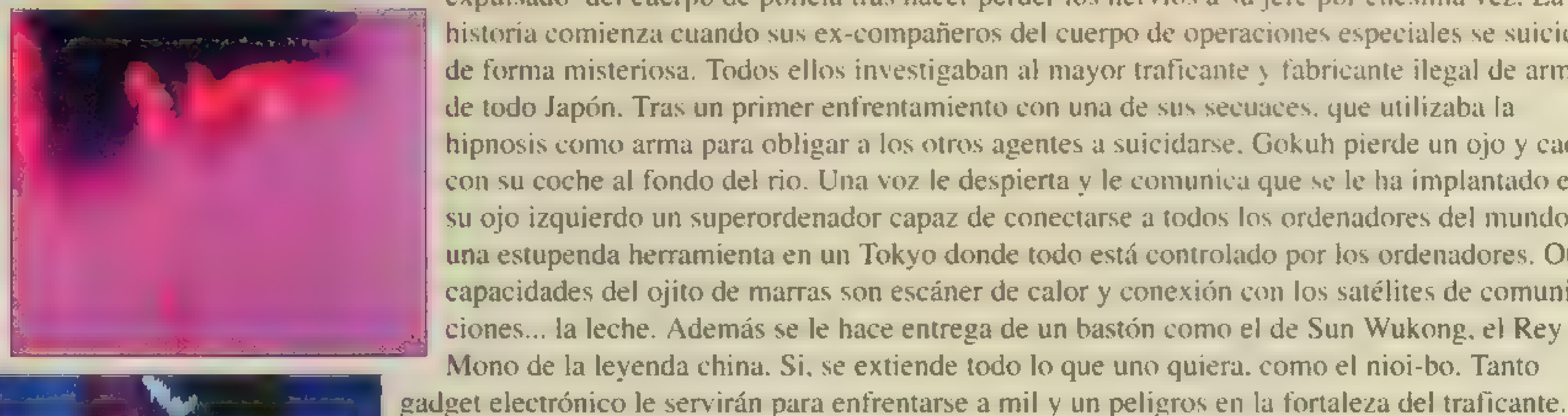
MIDNIGHT EYE **GOKÜ**

La política de Manga Video (la inglesa) a la hora de elegir temas y características de los animes que publica está bastante clara. Los temas que seducen al aficionado inglés son el erotic grotesque, el cyberpunk y el mecha. Ello ha repercutido notablemente en la selección de títulos que han y no han llegado a Occidente. Los que han llegado se ciñen bastante a los parámetros antes comentados. A lo que quiero llegar es al hecho de que gracias a ésto en occidente e incluso en España podamos disfrutar en vídeo y en nuestro hogar de la obra completa de uno de los mejores animadores japoneses: **Yoshiaki Kawajiri**. Accidentalmente, sus animes parecen poseer el porcentaje apropiado de cada uno de los géneros antes comentados para ser candidatos nº 1 a cruzar los charcos que nos separan del archipiélago nipón. *Midnight Eye Gokü*, aunque editada en Inglaterra como una de las primeras, llega ahora a España para sumarse a *Jubei Ninpucho (Ninja Scroll)*, *Makaitoshi <Shinjuku> (Monster City)* y *Wicked City*. Este primer vídeo de *Midnight Eye Gokü* corresponde a la primera OVA de 50 minutos que apareció en Japón con el mismo título en enero de 1989. La edición de Manga Video está completamente mutilada y adaptada para el mercado occidental. Es una manipulación molesta aunque útil: se trata de la traducción de los textos que aparecen en la pantalla. No impiden sin embargo disfrutar de un anime de guión original, desarrollo predecible, animación preciosista y virtuosa y dirección interesante y poderosa. El interés se mantiene durante toda la cinta y en todos sus aspectos tanto técnicos como gráficos. Sí, se sabe que el chico gana y todo eso, así que si te centras en disfrutar de lo demás (no requiere esfuerzo alguno) el anime es soberbio. El diseño de personajes de **Hiroshi Hamazaki**, habitual de los animes de **Kawajiri** y con un estilo muy parecido al suyo, es atractivo, sólido y elegante y se presta de maravilla a ser animado.



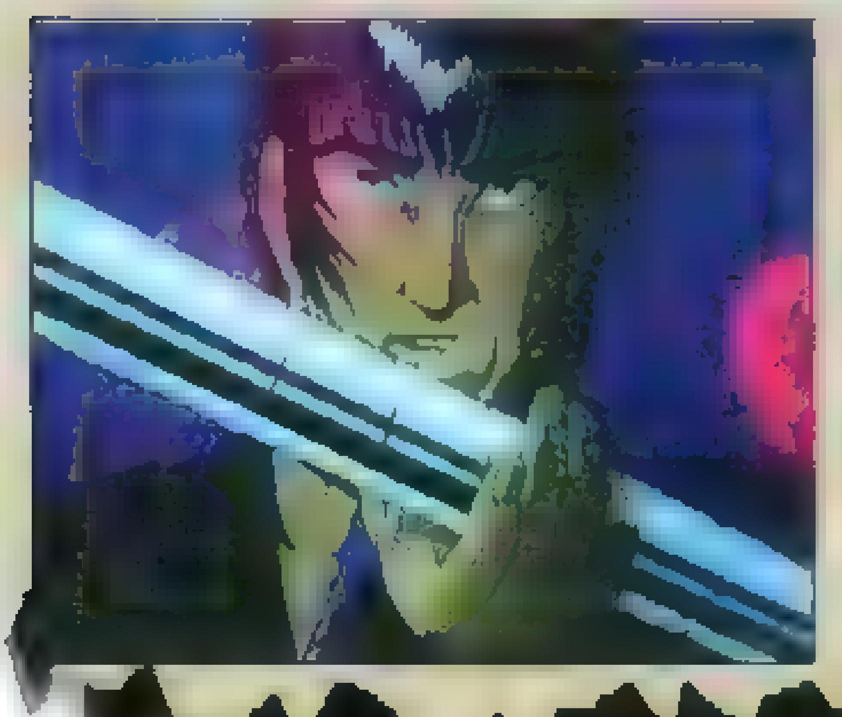
La OVA está basada en un cómic de **Buichi Terasawa** (creador de otro popular machote futurista, Cobra), en el que el autor repite el mismo concepto de heroe mejorado gracias a la tecnología. Si Cobra era un cazarrecompensas aventurero con un brazo biónico que ocultaba la poderosa arma Psycho Gun, Gokuh (se llama exáctamente igual que **él**) es un ex-policía de un futurista Tokyo metido a detective privado que al enfrentarse a los mutantes superhumanos del traficante de armas más importante de Japón pierde un ojo, que es reemplazado por un superordenador capaz de las mayores proezas. Gokuh responde perfectamente al arquetipo utilizado por **Terasawa** de tipo duro y machista. No hay mas que echar un vistazo a su ropa: un chaleco de cuero con corbata y sin nada debajo. Es decir, la corbata atada directamente al cuello: será la moda del futuro. Gokuh se gana la vida de detective privado después de haber sido expulsado del cuerpo de policía tras hacer perder los nervios a su jefe por enésima vez. La historia comienza cuando sus ex-compañeros del cuerpo de operaciones especiales se suicidan de forma misteriosa. Todos ellos investigaban al mayor traficante y fabricante ilegal de armas de todo Japón. Tras un primer enfrentamiento con una de sus secuaces, que utilizaba la hipnosis como arma para obligar a los otros agentes a suicidarse, Gokuh pierde un ojo y cae con su coche al fondo del rio. Una voz le despierta y le comunica que se le ha implantado en su ojo izquierdo un superordenador capaz de conectarse a todos los ordenadores del mundo: una estupenda herramienta en un Tokyo donde todo está controlado por los ordenadores. Otras capacidades del ojito de marras son escáner de calor y conexión con los satélites de comunicaciones... la leche. Además se le hace entrega de un bastón como el de Sun Wukong, el Rey Mono de la leyenda china. Si, se extiende todo lo que uno quiera, como el nioi-bo. Tanto gadget electrónico le servirán para enfrentarse a mil y un peligros en la fortaleza del traficante.





En general muy recomendable, si lograis pasar de la facha de machorro del protagonista (debo reconocer que a pesar de todo lo encuentro muy dinámico y atractivo) y si os gustan los animes de **Kawajiri**: es un anime de autor a pesar de estar basado en un manga de un dibujante tan fuerte de carácter como **Buichi Terasawa**. Existe una segunda OVA, también editada por Manga Films y también dirigida por **Kawajiri**: esperamos poder comentarosla en próximos números.

Luis Alís

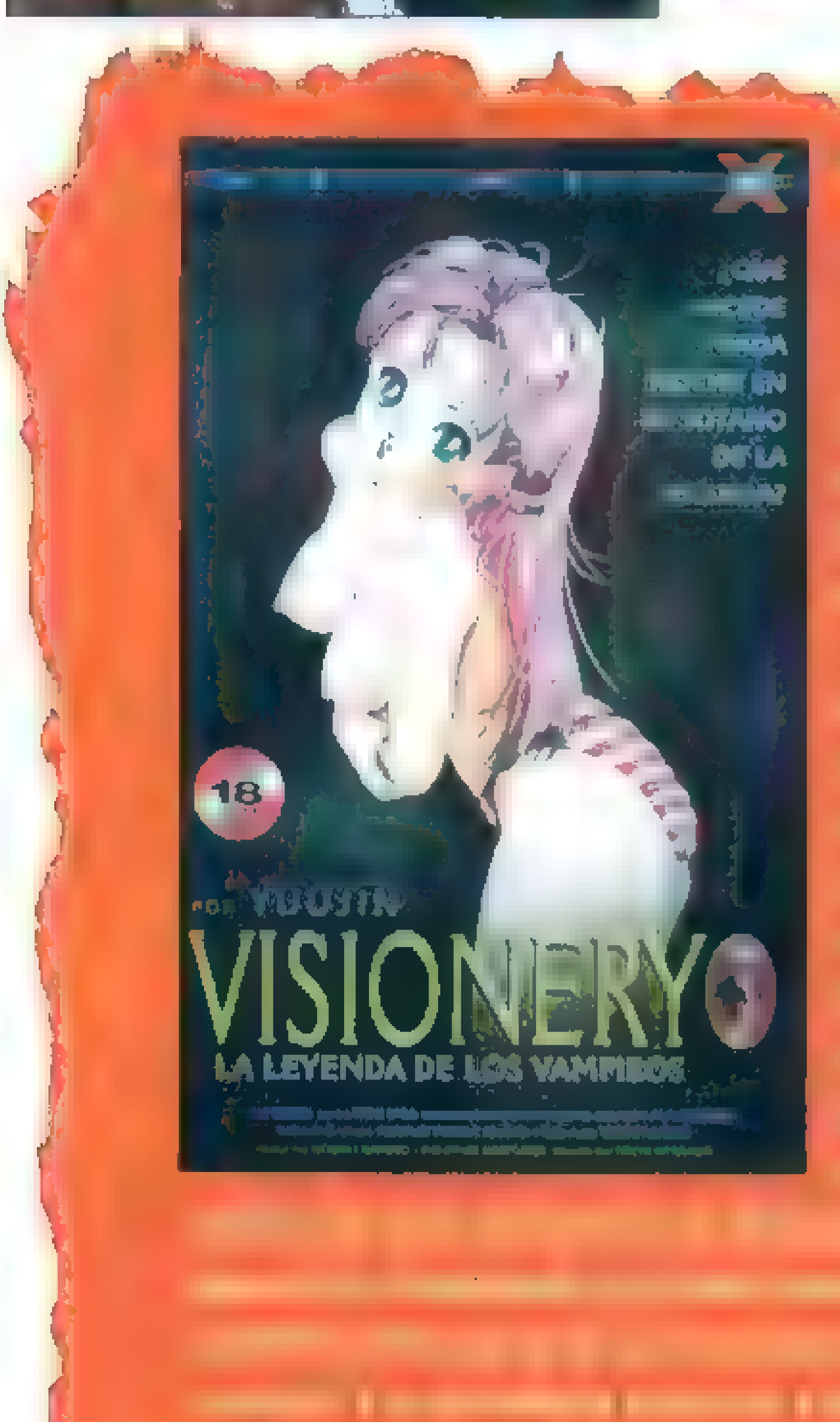


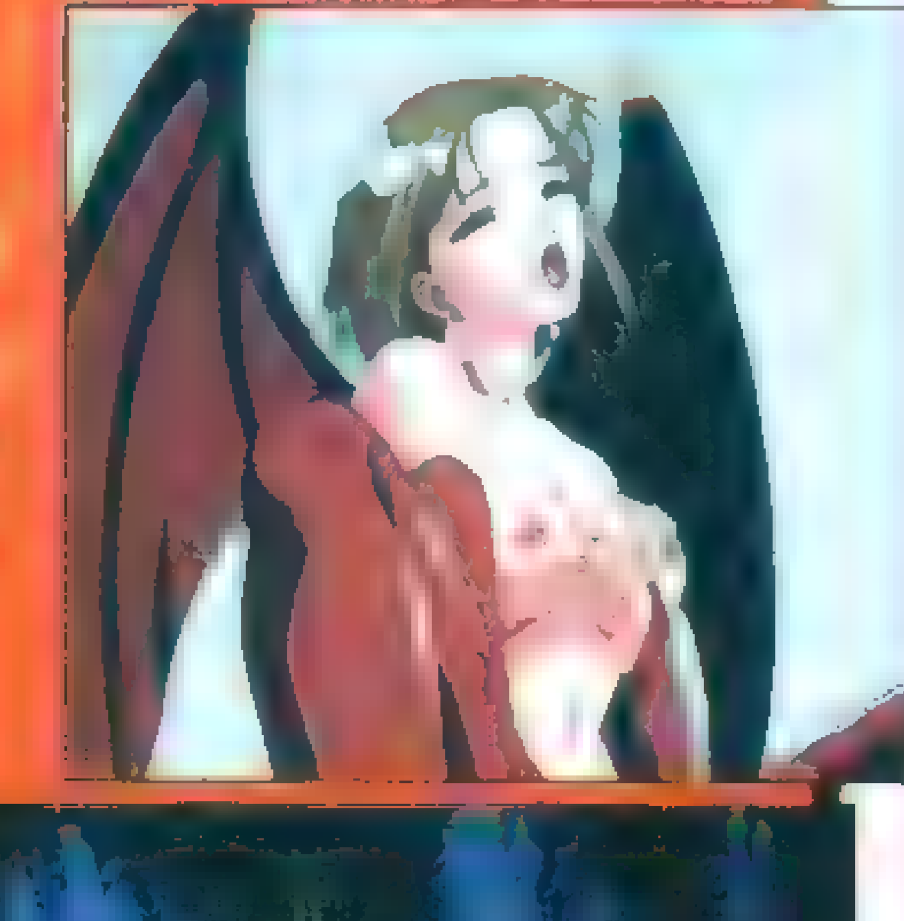
Vampire Princess Miyu

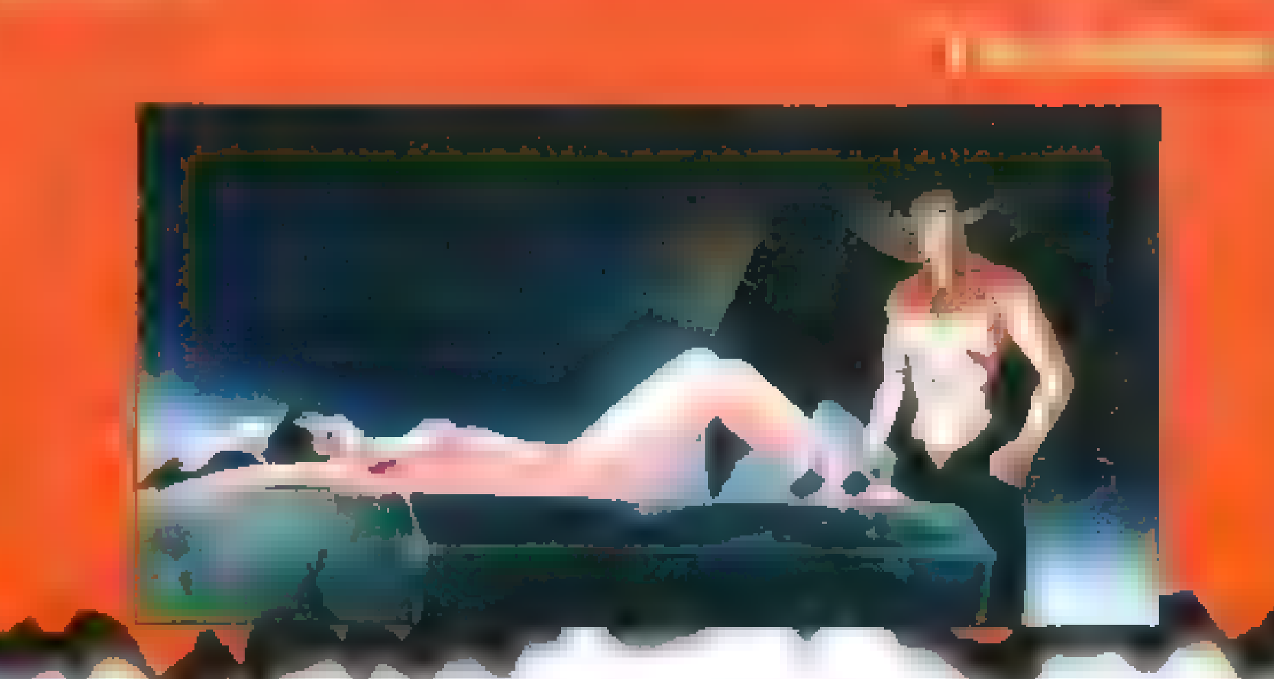
Hace algunos meses aparecieron editadas dos cintas que recogían los cuatro episodios de la OVA de Vampire Princess Miyu, que ya tuvimos la oportunidad de comentar en pasados números de la revista. La edición de Manga Video ha alcanzado una calidad mediocre comparándola al buen nivel de calidad que últimamente ha conseguido [illegible] en sus ediciones, ya que tanto la traducción como el doblaje son totalmente inapropiados. La voz de Miyu resulta demasiado adulta para una chiquilla de [illegible] años, y la traducción, aún sin ser del todo incorrecta, dista mucho de tener el mismo matiz sombrío que tiene en su versión original. De todos modos, [illegible] de agradecer que hayan conservado la misma banda sonora en la versión española, la cual es sencillamente fabulosa y ambienta perfectamente a Miyu y Larva en su mundo de tinieblas. La historia, aunque se apoya en las bases del manga, es totalmente original, [illegible] nueva protagonista: Himiko, una joven exorcista que se cruza casualmente con Miyu en el primer capítulo, quien está cazando al mismo demonio al que Himiko [illegible] encargado que expulse. [illegible] el resto de episodios, todos ellos autoconclusivos, Himiko buscará a la joven vampira para saber más de ella y evitar que destruya más vidas inocentes. Será en el cuarto episodio cuando encontrará sus respuestas y descubrirá el triste destino de la niña vampiro. Globalmente, cada episodio es una pequeña obra de arte que explota con profundidad el género del horror gótico, tan inusual en el anime japonés. Posiblemente sea una de las mejores obras jamás editadas en nuestro país.

DARKMIND

VISIONERY 3







CAPSULAS

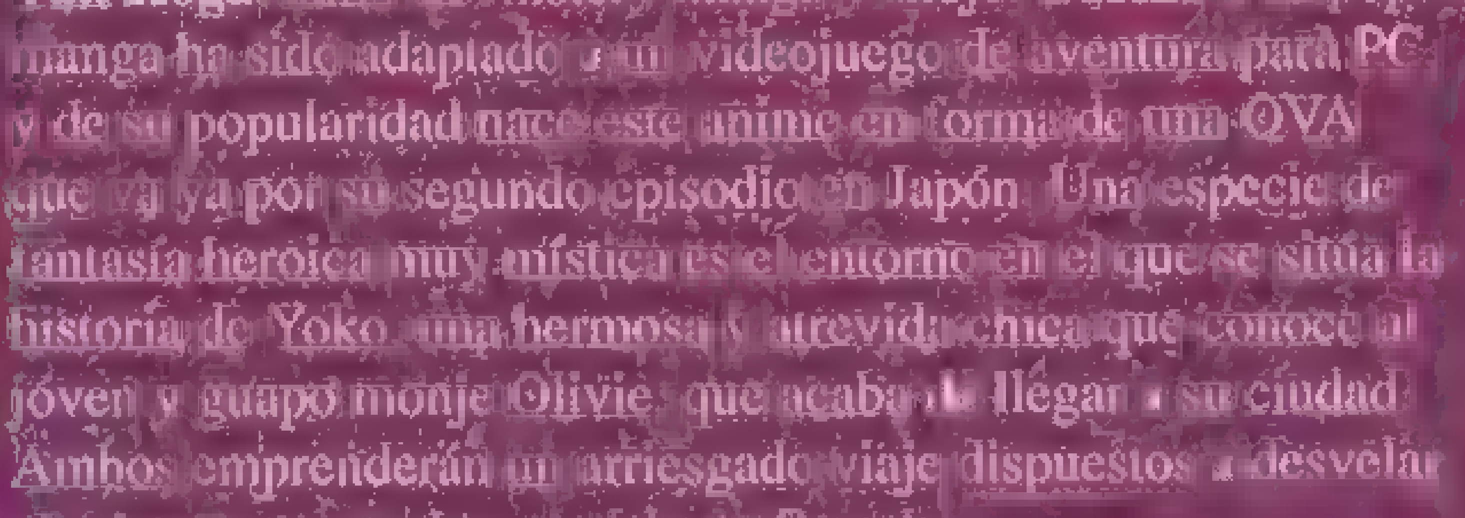
CAPSULAS

RayEarth, que ya tuvo una exitosa serie de TV de un total de 49 episodios, en forma de una OVA de episodios. Atsuko Ishida (Shamanic Princess, entre otras) repite como diseñadora de personajes en esta historia original...

Endless Waltz
Shin Kidou Senki Gundam Wing

Shuko Murase, famoso por su trabajo en el film *Street Fighter II The Movie* y en la OVA ... *Hunter The Animated Series* repite como diseñador de personajes en la OVA que continúa la famosísima serie de TV *Gundam W*, a la que se le añade el subtítulo *Endless Waltz* (Vals Sin Fin). La relación entre los personajes adolescentes pilotos de Mobile Suits seguirá siendo el pilar sobre el que gire la historia de la liberación de las colonias espaciales sometidas bajo el yugo de la alianza terrestre. En esta OVA se narra la especial situación y papel de la ... X-18999, situada en el L3-Colony, uno de los cinco puntos de Lagrange (otro día lo ...). Basados en esta OVA ... episodios, Bandai ya ha lanzado la línea completa de kits de plástico para montar, al estándar de 1/144 a 500, en el que aparecen todos los robots de la OVA, incluyendo los de los protagonistas a escalas mayores (y más caras, claro). Éstos vienen a añadirse a los que ya salieron basados en el anime de TV.

Shin Kidou Senki Gundam Wing
©Shoten Agency Sunrise



Chojuu Densetsu Gestalt

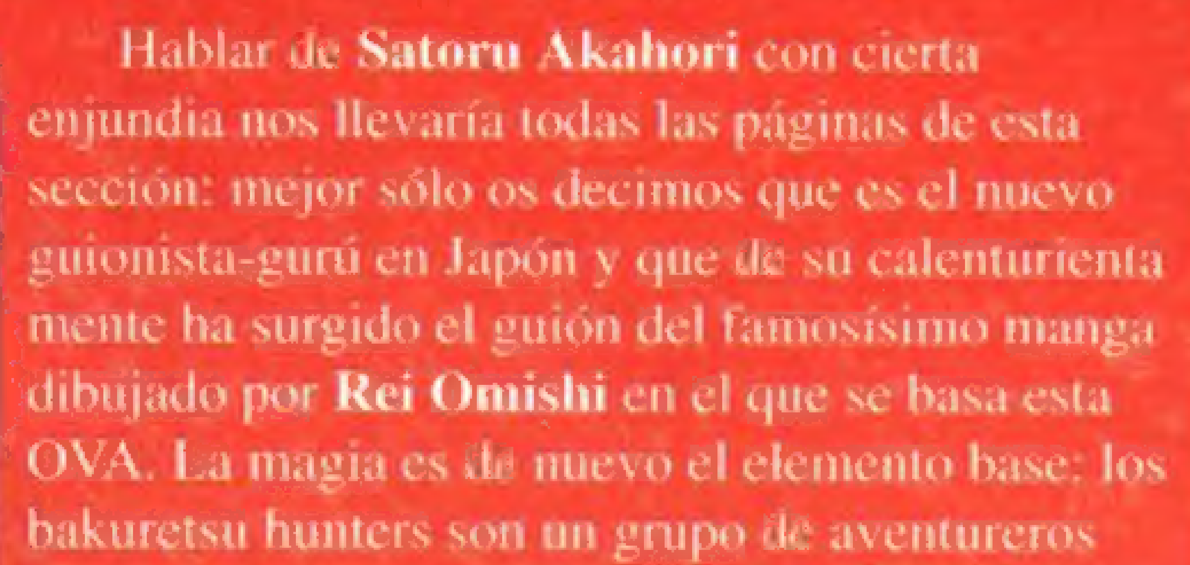
«Gestalt, la Leyenda de la Super Bestia» es el título de un manga del popular **Yun Koga**, autor de mistery manga y shojo. Debido a su popularidad, este manga ha sido adaptado a un videojuego de aventura para PC y de su popularidad nace este anime en forma de una OVA que va ya por su segundo episodio en Japón. Una especie de fantasía heroica muy mística es el entorno en el que se sitúa la historia de Yoko, una hermosa y atrevida chica que conoce al joven y guapo monje Olivie, que acaba de llegar a su ciudad. Ambos emprenderán un arriesgado viaje dispuestos a desvelar el misterio que rodea a la isla de Gestalt.

Esta OVA de dos episodios de duración supone un avance en la técnica de animación digital. Los dibujos de los cels están hechos con el sistema convencional pero el coloreado y el resto de producción han sido ...mente realizados por ordenador, enfatizando así ... videojueguil. La cosa debe haber salido bien puesto que ya se prepara una nueva adaptación de otro manga del **Koga** con las mismas características.

Chojuu Densetsu Gestalt
©1997 Yun Koga/ENIX, TV Tokyo, Sony Music Entertainment

Bakuretsu Hunter

Bakuretsu Hunter
©Satoru Akahori·Rei Omishi/
Media Works·Bakuretsu Comittee



Hablar de **Satoru Akahori** con cierta enjundia nos llevaría todas las páginas de esta sección: mejor sólo os decimos que es el nuevo guionista-gurú en Japón y que de su calenturienta mente ha surgido el guión del famosísimo manga dibujado por **Rei Omishi** en el que se basa esta OVA. La magia es de nuevo el elemento base: los bakuretsu hunters son un grupo de aventureros cazadores de «sorcerors», una raza de peligrosos y sobrenaturales seres. Los personajes de esta serie son el hatajo de impresentables y descerebrados más original que ha dado el mundillo en los últimos meses. Dos de las chicas protagonistas, Tyra y Schocola, se transforman de chicas normalitas en una especie de pseudo-dóminas SM cuando usan sus poderes mágicos: de los chicos uno es un cursi afeminado rollo bishonen y el otro es un machote acelerado de testosterona. Y hay más personajes: lesbis, marimachos... imaginaos lo que puede dar ésto de sí. La serie de TV de anime ha dado paso a esta OVA en la que se sigue adaptando los guiones originales de **Akahori** para el manga, aunque filtrados por la visión de los artistas responsables de la OVA, en la que los protagonistas se las verán y se las desearán para acabar con una horda de zombies enloquecidos. La noticia bomba que no os la vais a creer es que Planeta DeAgostini va a publicar el manga *Bakuretsu Hunter* de **Akahori** y **Omishi** en breve. Os aseguramos que la serie es el morirse y que debéis prestarle la atención necesaria para que salga adelante: en Japón ya se han publicado catorce tomos. ¡Al ataquewrl!

Mahou Tsukai Tai!

Esta OVA que está causando furor en Japón cuenta la historia de un grupo de jóvenes japoneses estudiantes de magia en la Escuela Superior Kitanohashi que se enfrentan a una invasión alienígena. En realidad los invasores son robots de alto rendimiento que son bastante educados y que sólo atacan si se les provoca mientras merodean por ahí. Pero bueno, hay que cargárselos: para ello los cinco protagonistas se convierten en magos con varitas mágicas y todo. Ya se ha publicado en Japón el cuarto episodio de esta divertida OVA cuyo título es un juego de palabras que puede significar dos cosas: «Quiero usar la magia» o «Tai, el que usa la magia». La primera es la más usual. En este cuarto episodio los robots alienígenas pasan a un segundo plano para mostrarnos mejor las relaciones de los magos entre sí (hay algún que otro romancete, cómo no) y con los dos periodistas Minowa y Yoshimoto, que pretenden a toda costa desenmascarar las identidades secretas de los magos, precisamente algo que su juramento mágico les impide revelar. El diseño de personajes de **Ikuko Ito** es francamente encantador y la animación es muy vistosa. Dirigido por **Junichi Sato**, se trata de uno de los animes más agradables y entretenidos que se han publicado en muchos meses. Muy recomendable para cualquier aficionado al anime. Diseñador y director colaboraron anteriormente realizando las mismas labores en *Sailor Moon SS*, la última entrega: de ahí que se compenetren bien para bordar este anime.

Mahou Tsukai Tai!
©1995 Triangle Staff·Bandai Visual

Jungle de Ikou!

El animador **Yuji Moriyama** es uno de los más atípicos aunque comerciales que ha dado el panorama del anime actual. Entre sus obras se encuentran la famosa OVA *Nuku Nuku Cat Girl* y la reciente *Kotetsu no Daiboken*. En esta ocasión, Moriyama se descuelga con una OVA de tres episodios de la que podemos decir sin exagerar que es el anime más de autor publicado en Japón en los últimos meses. Para sacar adelante esta divertida, desquiciada y un tanto surrealista historia de un grupo de jovencitos perdidos en medio de una jungla, **Moriyama** ha arramblado con las tareas de dirección, diseño de personajes, dirección artística, history-board y guión. El resultado es un anime cargado de divertidos despropósitos, un ambiente bastante ecológico y bastantes toques de erotismo rayano en lo fetichista (la protagonista es una niña de un metro y medio, calzando un ciento veinte de perímetro pectoral y con un tanga y un microsostén como toda vestimenta). De cualquier forma el humor es muy light. Y la animación es vistosa y colorista.

Jungle de Ikou!

Shamanic Princess

Una de las ilustradoras y diseñadoras de personajes más populares actualmente es **Atsuko Ishida**: hizo sus pinitos diseñando los personajes de *Might Gaine* y después *Jay Decker*, ambas populares series de robots de Sunrise. Más tarde dio el salto con la serie de anime TV de *RayEarth*: esto le valió la popularidad de la que goza ahora y que le ha permitido dar rienda suelta a su creatividad en esta OVA llamada *Shamanic Princess* (*Princesa Chamánica*). En ella ha realizado el diseño de personajes y la dirección artística, lo que le da un control gráfico absoluto sobre esta historia creada ex profeso por el Princess Project, comité de producción de la OVA en sí. Las labores de dirección han recaído en el prometedor **Mitsuru Hongo**, director y guionista del anime de *Crayon Shin Chan*. La historia de dos princesas dispuestas a arriesgar sus vidas protegiendo un portal mágico para intentar evitar que la Tierra sea destruida por seres de otra dimensión tiene abundantes tintes trágicos y algún toque de erotismo: los sugerentes diseños de **Ishida** vienen que ni pintados. Acaba de aparecer en Japón el cuarto volúmen de un total de seis publicados por Bandai Visual.

Shamanic Princess